2007年 总第248期

半月刊

大众软件®

www.pop...n

电...的第一选择

15

零售5元

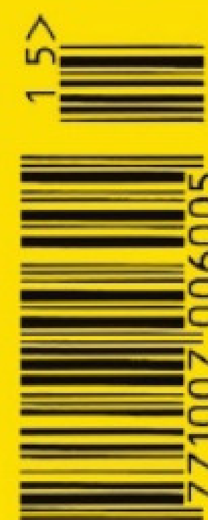


THE PATRIX 纸客帝国 ONLINE

「纸客帝国」8月绝地反击
趣味风暴席卷中国
「纸」等你来体验射穿一切的快感

趣味与激情 尽在
www.qwd1.com





ISSN 1007-0060

ECS ELITEGROUP
精英电脑

谁是性价比之王

精英夏日带你乐翻天

活动时间：即日起至07年9月30日

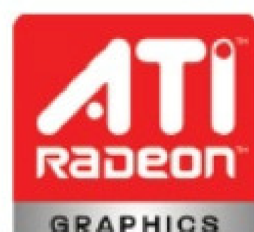
活动内容：购买精英主板AMD690GM-M2、KA3 DELUXE即送USB风扇一个；购买以上产品还可参加ECS网站抽奖，赢取夏日野营组合装备，这个夏日你想乐翻天吗？快来参与吧！更多详情请登陆 www.ecs.com.cn

礼品图片以实物为准，数量有限，送完为止。此活动的最终解释权归精英电脑所有。

















封印传说

神话，就在你身边！

燃情盛夏，

《封印传说》内测盛启

中韩合作大型 3D MMORPG 经典之作

创世史诗，上古传奇历久弥新；

神兽相伴，奇幻之旅永不孤单；

王者气概，都市之战谁与争锋。



NFLAVOR

运营公司：北京雷穹网络科技有限公司

开发公司：韩 国 N F L A V O R

游戏网站：fy.lqn.cn

公司网站：www.lqn.cn

攒机就是一个乐

品牌机便宜了
笔记本正火
但我还是喜欢自己DIY电脑
攒机就是一个乐
快来参加讯景杯《大众硬件》2007攒机比赛

攒机比赛

主办：《大众硬件》编辑部

奖品

讯景GeForce 8800GTX显卡、漫步者R1900T3音箱、先锋18速DVD刻录机、影驰7900GS高清显卡、优派19" LCD等……

规则

由"特约DIY评委""经销商评委""大众硬件评委"共同选出若干优秀配置，最后通过大众投票决定比赛排名。比赛详情关注《大众硬件》7月～10月刊相关报道

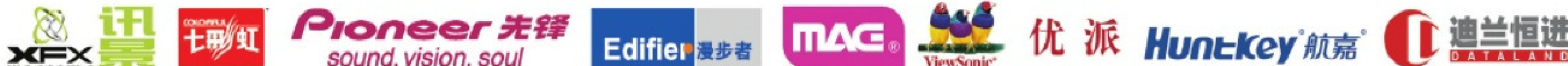
参与

进入比赛现场：www.pophd.com.cn

合作厂商

冠名厂商：讯景XFX

白金级合作伙伴：七彩虹、先锋、漫步者、美格、优派、航嘉、迪兰恒进



黄金级合作伙伴：影驰、多彩、三诺、北通、金河田



合作媒体

平面媒体：《大众软件》《现代计算机》《大众数码》《PCDIY》《家用电脑》周刊



网络媒体：走进中关村（intozgc）、Kooxoo酷讯、XFX讯景显卡



卖场支持：鼎好世纪 中关村维修城



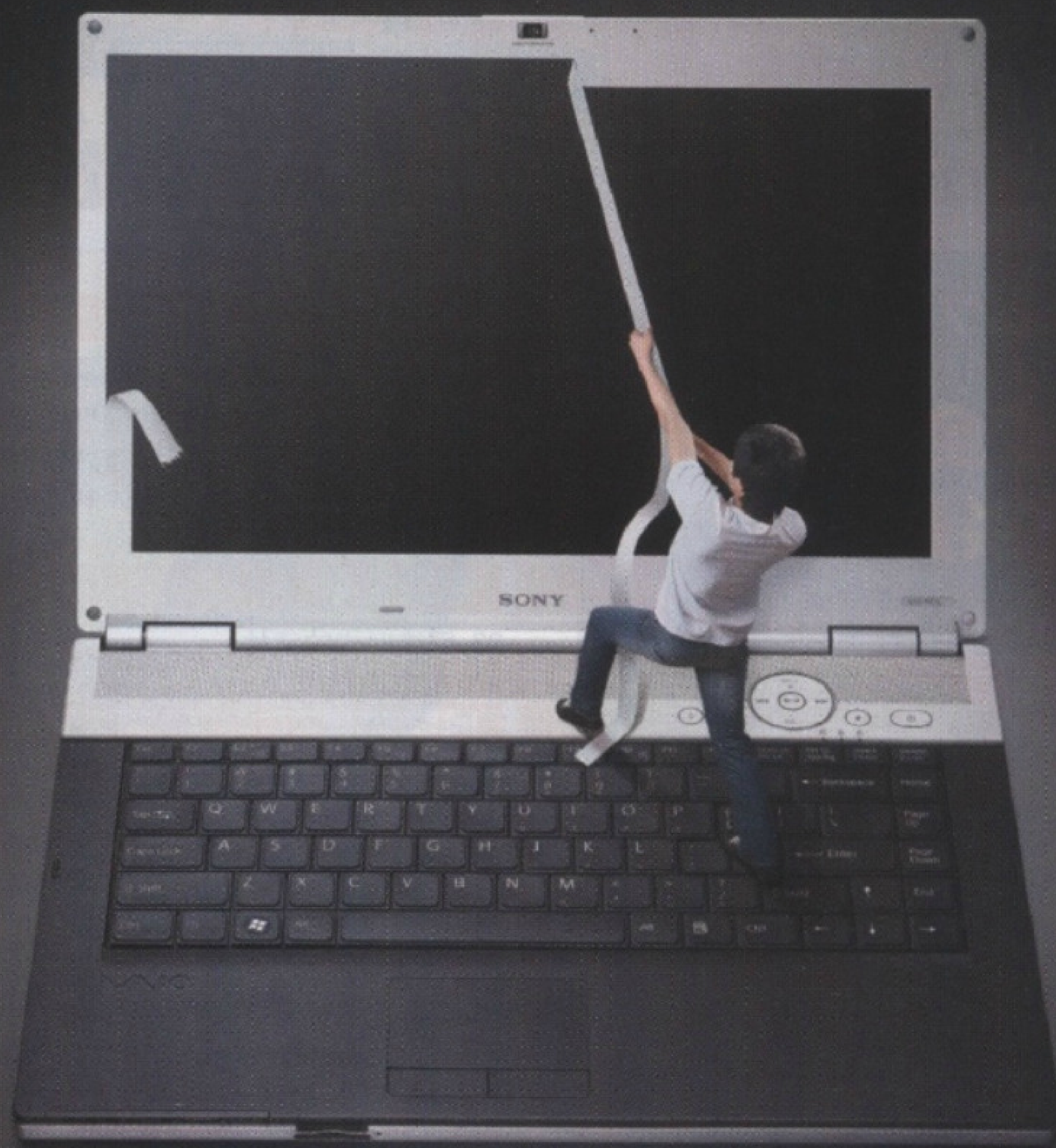
特别鸣谢：大众游戏论坛、电脑报论坛、eNet硅谷动力BBS、IT资讯直通车、E网社区、电脑爱好者论坛、BuyRen网上购物论坛、网易数码频道

SONY®

索尼推荐使用正版Windows Vista™ Home Premium



VGN-FZ系列



小机身里，照样给你大屏幕

图片为合成图

VAIO FZ 系列采用英特尔® 迅驰® 双核处理器技术

vaio-online.sony.com/cn　VAIO顾客免费咨询热线　800-820-2228

把15.4" 宽屏放进14.1"机身里※，VAIO FZ系列让你大有看头！



银色机身外观



影音快捷键
新娱乐体验

VGN-FZ18 · FZ17 · FZ15

- 英特尔® 迅驰® 双核处理器技术*1
  英特尔® 酷睿™ 2 双核处理器T7500 (2.20 GHz)
  FZ17为英特尔® 酷睿™ 2 双核处理器T7300 (2 GHz)
  FZ15为英特尔® 酷睿™ 2 双核处理器T7100 (1.80 GHz)
  英特尔® PRO/Wireless 3945ABG无线网络连接
  移动式英特尔® PM965高速芯片组
- 正版Windows Vista™ Home Premium家庭高级版(简体中文版)
- NVIDIA® GeForce® 8400M GT GPU
- 160GB硬盘 1GB DDR2内存
  FZ17为120GB硬盘，FZ15为100GB硬盘
- Blu-ray Disc™ 驱动器
  FZ17/FZ15为DVD±RW/±R DL/RAM光驱
- 15.4" 宽屏(WXGA: 1280×800) 彩色液晶显示器
  (炫彩贵丽屏，FZ15为贵丽屏)
- 内置摄像头及麦克风　· 重量：约2.7kg(含电池)
- 电池使用时间：约2.5小时*2

*1 VAIO不支持英特尔® 虚拟化技术 (Virtualization Technology)
*2 电池使用时间根据JEITA电池运行时间测试方法 (Ver.1.0) 进行测试，测试时省电模式全部打开。电池使用时间在某些操作和设置条件下可能有变化。
※ 机身大小比同样是15.4" 屏幕的VAIO N系列[(宽x高x长)364mm x 29-38.9mm x 264.5mm]要小，约相当于屏幕尺寸为14.1"的VGN-BX348CN的机身尺寸[(宽x高x长)317mm x 33.8mm-35mm x 263.7mm]

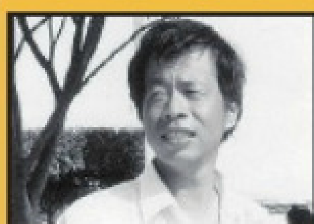
VAIO
厂家品质保证

VAIO
创 所 未 想

15
2007
本期推荐

网络时代

网络写手创业攻略



要成为一个作家，首先你要耐得住寂寞，忍得了清苦。时代不同了，解决温饱才能追求精神上的富足嘛。

实用软件

一步之遥

——高低硬件配置的Vista设置



低端配置如何执行Vista，高端配置如何享受Vista。其实低端高端之间，只有一步之遥。

锋利的盾

双重的控制乐趣

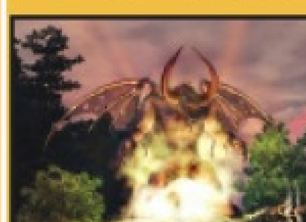
——浅谈QTE操作



QTE系统经过20年从发展、成熟到流行的漫长过程，足以证明它不仅仅是一个纯粹的噱头设计。

攻城略地

《两个世界》主线流程攻略



玩过之后你会发现有时缺点也是蛮讨人喜欢的，优点就更不用说了。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社长 宋振峰
总编 宋振峰

执行主编 王晨
编辑部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 何先进
电话 010-88118588-1200
传真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电话 010-88118588-8800
传真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电话 010-88118588-6106
传真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司

刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年08月01日
零售价 人民币 5.00元
港币 20.00元
美元 4.95元
新加坡元 9.00元

新品初评

专题企划

网络时代

实用软件

应用心得

硬件评析

前线地带

编辑部报告

火热暑假

同学们大家好，看到你们又放了暑假，我真是好嫉妒啊！不光是我，我们全体编辑也表示了对你们的极大羡慕。为了表达我们的这种嫉妒和羡慕的心情，我们决定把一些最好的东西，放到暑假当中，让那些回家高乐，乐不思“软”的人后悔一个学期。

两大展会

最近一段时间常收到读者来信，询问每年都有的E3长篇报道为何迟迟没有看到？其实去年我们在报道中已经提到，今年E3做出了重大调整，时间、地点、形式又了巨大变化。至于新的E3究竟情况如何，我们的记者会从美国给我们带来什么，请大家注意本刊2007年第17期的专题报导。就在美国E3（7月11日～13日）举行的同时，2007年7月12日～15日我国的ChinaJoy展会也在上海举行了。和今年E3的神秘莫测相比，ChinaJoy则显示出热烈火爆的场面，在2007年第16期我们的记者将会让你身临其境，同时将会通过我们的视角，让你发现ChinaJoy中你不曾知道的秘密。

两个重磅专题

在2007年第16期除了ChinaJoy展会的专题以外，还将有两出重头大戏。一是专为同学们准备的学生笔记本电脑的横向评测，二是千呼万唤的《仙剑奇侠传4》抢先攻略。在这里不得不多说两句，虽说在E3和ChinaJoy上同志们也是艰辛万分，但好歹还算看了个热闹。而制作这两个专题的两队编辑，一拨钻进了酷热的评测室，一拨在开发公司里没日没夜地边体验边写，整整一周多，两队人员出关后已然是目光呆滞，神情恍惚。所以我要说，为了读者你们这都是应该的，奖金的没有。

两部大书

随着《魔兽世界——燃烧远征》的公测，魔兽世界又一次引爆了玩家群体。其实我们早在年初就开始精心筹划，细致准备。所以《大众软件2007年增刊燃烧远征权威指南》也已上市，而燃烧远征的进阶攻略也会随同《大众软件2007年第二季度合订本》在8月底面世。

当然，这只是我们暑假大礼的一小部分，至于还有什么新活动新大礼，大家注意下面几期的杂志哟。

king@popsoft.com.cn

完成于暑期

下期预告

专题企划： ChinaJoy
网络时代： 网络机器人
攻城略地： 仙剑奇侠传四
实用软件： Vista高级工具应用

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只

河南 黄治国　北京 邓 硕　天津 崔剑平
江苏 朱 俊　江苏 张 钰　湖北 石 威
四川 叶富彬　河南 邹家栋　河南 刘晓丽
天津 吕原琴

（网投地址：www.popsoft.com.cn）

读者回函卡幸运读者

礼物为《魔兽世界》明信片和《游龙在线》拼图各一套

河北 武志统　新疆 郭春晓
福建 黄献扬　湖南 李潇湘
甘肃 张敦煌　重庆 赵 华
广西 蒋垒落　山西 苏 牧
云南 李 燕　上海 王康健



（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

在线争锋

锋利的盾

攻城略地

极限竞技

有字天书

游戏剧场

读编往来

TOPTEN

回忆经典《古墓丽影》 华硕平台带给您新享受

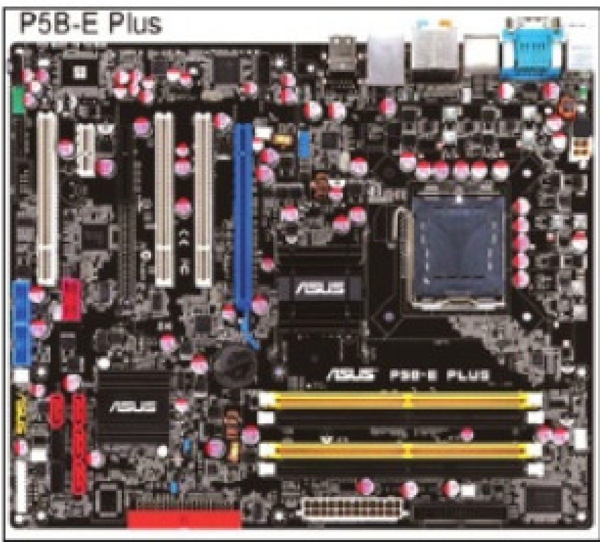
经典的游戏总是让人怀念，如果提到冒险类，则不能不提最为著名的《古墓丽影》系列游戏。在3D游戏历史上，《古墓丽影》系列也足以占据一席之地！弹指一挥间已是10年光景，《古墓丽影》系列游戏迎来了10周年。Eidos公司旗下Crystal Dynamics工作室推出了《古墓丽影：10周年纪念版》（Tomb Raider：10th Anniversary Edition），各位钟情拥有魔鬼身材、反应敏捷考的古学家劳拉（Lara Croft）的玩家恐怕又开始跃跃欲试了。但是您的系统足以应付拥有出色画质的《古墓丽影：10周年纪念版》游戏么？劳拉矫健的身影还能流畅出现在您的电脑荧屏上么？

《古墓丽影：10周年纪念版》采用了颇受好评的《古墓丽影：传奇》3D引擎优化版，基于DirectX 9.0c技术，我们所熟悉的一些3D技术在这款引擎中均有所体现，HDR的应用更是让游戏画面达到了一个极高的水准！一款优秀的游戏并不完全取决于画面的水准，可玩性更能够体现出一款游戏的等级。《古墓丽影：10周年纪念版》是第一代《古墓丽影》游戏的复刻版，搭配了拥有新3D技术的游戏引擎，在此基础之上Crystal Dynamics工作室将重点放在刺激的探索与揭谜中。对于老玩家来说，原汁原味的游戏能够让人回到那个曾经的年代中，而全新炫丽的画面与可玩性也会让众多新玩家沉醉其中！

配件	型号	产品价格
CPU	Core 2 Duo E6300	1290元
主板	华硕 P5B-E Plus	1665元
内存	DDR2 667 1024MB×2	500元
硬盘	250G SATA 7200r/min 8M	590元
显卡	华硕 EN8600GT/2DHT/256M	1099元
显示器	华硕 VW192T	1888元
刻录机	华硕 DRW-1814BLT	359元
键鼠	键盘鼠标光电套装	200元
音箱	5.1声道音箱	450元
机箱	华硕TA861+300W华硕电源	480元

想使《古墓丽影：10周年纪念版》完美运行，理论上玩家至少需要Pentium3 1.0GHz或同等级AthlonXP以上处理器，256M以上内存，完全支持DirectX 9.0c技术的显卡并拥有64M以上显存。但想真正获得最为出色的画面效果与流畅的运行速度以便让您能够完全投入游戏其中，一款拥有强大性能的系统平台必不可少！

继Pentium系列之后，酷睿核心的Core 2 Duo处理器便成为目前最为出色的CPU系列产品。它不仅发热量低，且效能优异。Core 2 Duo E6300是目前性价比较高的产品，采用双核心设计，主频达1.86GHz，FSB前端总线频率为1066MHz，2×1MB的L2 Cache配备，拥有最新的SSE4指令集支持，在整数、浮点运算方面均表现出众，无论是游戏或视频处理都能为玩家提供出色的支持。



华硕P5B-E Plus产品采用Intel P965+ICH8R芯片组设计，能够提供对LGA775架构Core 2 Quad、Core 2 Extreme、Core 2 Duo、PentiumD 9XX双核心、PentiumD 8XX系列、P4超线程、P4及Celeron D处理器的完美支持！为了将处理器的效能发挥到极致，华硕P5B-E Plus更支持1066MHz前端总线。在内存支持上华硕P5B-E Plus也表现出众，4个DIMM内存插槽提供了良好的可扩充性，灵活高性能双通道模式可以支持DDR2 800/667/533规格内存产品，最大内存容量也支持到8GB，足以满足玩家使用Vista操作系统，也能够对《古墓丽影：10周年纪念版》提供良好的支持！

《古墓丽影：10周年纪念版》采用了优化版的3D引擎，支持众多全新特效，对于图形系统的压力也随之增加。大纹理的贴图及实时渲染需要出众的显示系统来支持，华硕P5B-E Plus支持PCI-Express ×16图形卡接口，其双向传输带宽达到了惊人的8Gb/s！并且在供电能力上也有所增加，因此能够支持性能更为强大的显卡，为《古墓丽影：10周年纪念版》提供完美的游戏平台解决方案。

拥有图形支持能力并不能够完全满足未来游戏的需要，在系统磁盘、音频、网络等扩展能力方面也需要主板平台提供良好的支持。华硕P5B-E Plus拥有Intel Matrix Storage Manager矩阵磁盘技术，能够完美支持Raid 0、1、0+1、5、10等多种模式；多达7个传输速率为3.0Gb/s的SATAII接口，可以为系统提供速度更快、安全性更高的磁盘解决方案；7.1声道HD Audio高品质音频输出能力，也提升了华硕P5B-E Plus的娱乐性能！

华硕EN8600GT/2DHT/256M采用了GeForce 8600GT显示核心，基于最新的Lumenex Engine流明引擎设计，能够支持最新的DirectX 10及Shader Model 4.0，拥有32个Streaming Processor流处理器及非常出色的3D性能，非常适合《古墓丽影：10周年纪念版》运行。



当游戏画面负载较大时，需要显卡具有一定的运行频率作为基础。华硕EN8600GT/2DHT/256M的核心频率为540MHz，Streaming Processor流处理器频率为1180MHz，具有强大的3D运算能力。在核心之外，华硕EN8600GT/2DHT/256M还搭载了256M GDDR3显存设计，其带宽为128b，频率也达到了1400MHz，为系统核心提供了充足的显存带宽，在处理大量复杂纹理的《古墓丽影：10周年纪念版》游戏时可以达到优秀的运行效果！



想要获得最完美的游戏效果，显示器也非常重要。华硕VW192T便是最佳之选。华硕VW192T采用19英寸宽屏幕设计，屏幕比例为16：10，对比度达800：1，采用DVI+VGA双输出接口设计，并支持HDCP，对Windows Vista系统及最新的视频、游戏支持也均非常出色。《古墓丽影：10周年纪念版》也能够完美支持宽屏幕，这样的组合堪称天衣无缝！考虑到更多的家庭娱乐功能，华硕VW192T也提供了Splendid靓彩技术。这种显示器中的技术能够支持5种显示模式和专业级3段式肤色调整，无论是视频应用抑或是图形图像处理，华硕VW192T均是您的最好选择！



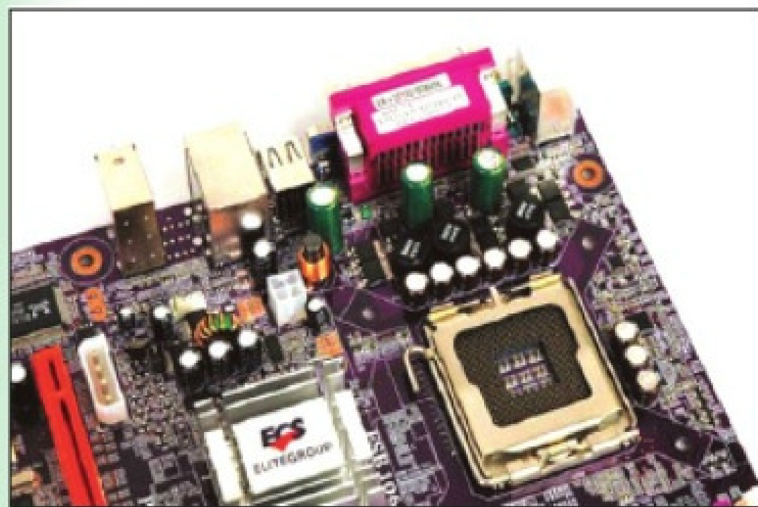
出色的华硕硬件系统提供了一整套优异的平台，对于最新的《古墓丽影：10周年纪念版》游戏能够做到完美支持。P

精英965PLT-A 简介

精英965PLT-A主板基于Intel 946GZ芯片组，应该说965PLT-A只是这款主板的型号，和产品本身所采用的芯片组没有直接关系。这一点精英电脑已经在产品说明书中明确指出。但精英电脑之所以将该主板命名为965PLT-A，想必考虑了Intel芯片组发展的历史渊源。

精英965PLT-A主板确实符合了P965芯片组主板的重要特征，可支持Intel Core 2 Duo/Quad系列处理器及双通道DDR2 667内存，最大安装容量为4GB；整合Intel GMA 3000图形处理器，提供高品质6声道HD音频输出；至关重要的是965PLT-A同样具备Windows Vista Premium Ready认证。

精英965PLT-A主板在内存规格方面较之P965有所减少，能支持到DDR2 667。然而，DDR2 667明显比DDR2 800具有更大的价格优势，已逐渐成为了当前的主流。同时该主板最大安装容量为4GB，这一规格即使对付Windows Vista Premium也完全胜任。出于务实考虑，精英965PLT-A主板南桥采用了ICH7芯片，原生支持IDE接口，实现了对现有资源充分利用，毕竟现在多数人仍在使用IDE接口的光驱与硬盘。而P965搭配的ICH8南桥芯片，并不支持IDE，一些厂商不得不在主板上通过集成芯片来进行弥补。因此，对于许多消费者而言，精英965PLT-A绝对是一个充满诱惑力的替代方案。



在主板具体特性方面，精英965PLT-A采用了成熟的三相供电设计，使用全封闭电感以及高品质的三洋电容和KZG电容，有效地保证系统长时间稳定运行以及主板的使用寿命。965PLT-A所整合的Intel GMA 3000图形处理器可完整支持Microsoft DirectX 9.0c与Shader Model 3.0，可满足用户日常处理运用要求，节省构建平台资金。主板还提供两条完整的PCI-E ×16插槽，支持精英独有的E.D.G.I.技术，可组建多样化的多屏幕显示，如两屏横项扩展，上下扩展等。“可支持Intel Core2 Duo/Quad系列处理器，整合Intel GMA 3000图形核心，同时具备Windows Vista Premium Ready认证”。

精英965PLT—A备注说明

精英965PLT-A(采用Intel 946GZ芯片组)是该主板的型号，和产品本身采用的芯片组并没有关系。

根据以往Intel的产品规划，一般会有“Lite”版的产品，如915有(915P→915PL)，945也有(945P→945PL)，但965却没有。

而精英的965PLT-A这款主板，我们认为它的产品定位，非常适合担任“965芯片组的Lite版”这种角色，因此，特别将它命名为965PLT-A。

精英之所以特别精心策划推出这款主板，就是希望消费者购买这块主板，不但可以省下许多预算去采购其它设备，而且在省钱的同时，965PLT-A这块主板，又能提供给消费者与965芯片组主板几乎相同的产品feature(例如4核CPU的支持/FSB1066的支持)。因此，对许多消费者而言，相较于其它的965芯片组主板产品，965PLT-A将会是一个非常有吸引力的替代方案。



就Intel本身的产品规划而言，946芯片组原本就是965芯片组的Lite版产品，但是，“946”这个数字本身，很容易让消费者误以为是945的升级产品，而不是965的Lite版产品。所以，我们特别将这块主板命名为965PLT-A，以突显它的产品定位应属于965的产品线。因为对许多消费者而言，这块主板绝对会是他们的采购首选，然而，若消费者因为数字(946 VS 945)方面的原因，而没有选到一个适合自己的产品，那真的很可惜。



为了本着对消费者负责的态度，我们将会在这块主板所有对外宣传材料上，包括新闻稿、传单海报以及彩盒上，让消费者轻易地找到芯片组的产品说明(采用946GZ芯片组)。此外，我们也从未表示过这块板子是采用965芯片组的产品。因此，消费者应不至于因为产品的型号而对这块主板有所误解。我们将这块主板命名为965PLT-A，只是很单纯地要强调，它的产品定位应该是属于965的Lite版产品，并无误导消费者之意。

精英一直以提供最佳质量而又经济实惠的产品为企业使命。

正如965PLT-A这块主板，为所有预算有限的消费者，提供了一个使用4核CPU的可能性。而最重要的是，这块主机板提供了高度的弹性，让消费者能有更多不同的使用选择。对预算有限的消费者而言，若想通过超频的方式获取较佳的系统效能，Intel Core 2 Duo E4300将会是最理想的选择。965PLT-A可以让E4300轻易地超频至2.4GHz以上的核心频率，达到近乎Intel Core 2 Duo E6600的效能。

再加上965PLT-A这块主板可以支持4核CPU，未来的升级需求也不是问题。

而对于预算有限并且也不想超频的消费者而言，则可以直接购买Intel Core 2 Duo E6000系列，或甚至是4核CPU来使用。消者者不需要烦恼超频的问题，就能使用高达FSB 1066的Intel双核或4核CPU。

此外，在显示效能方面，965PLT-A这块主板已经内建了Intel GMA 3000的显示核心，足以满足消者者的使用需求。

当然，主机板上也内建了PCI Express X16的插槽，可以让消费者添购效能较佳的显示卡，以增强系统整体的显示效能。

电脑不“裸奔”——装机必备之杀毒软件的选购

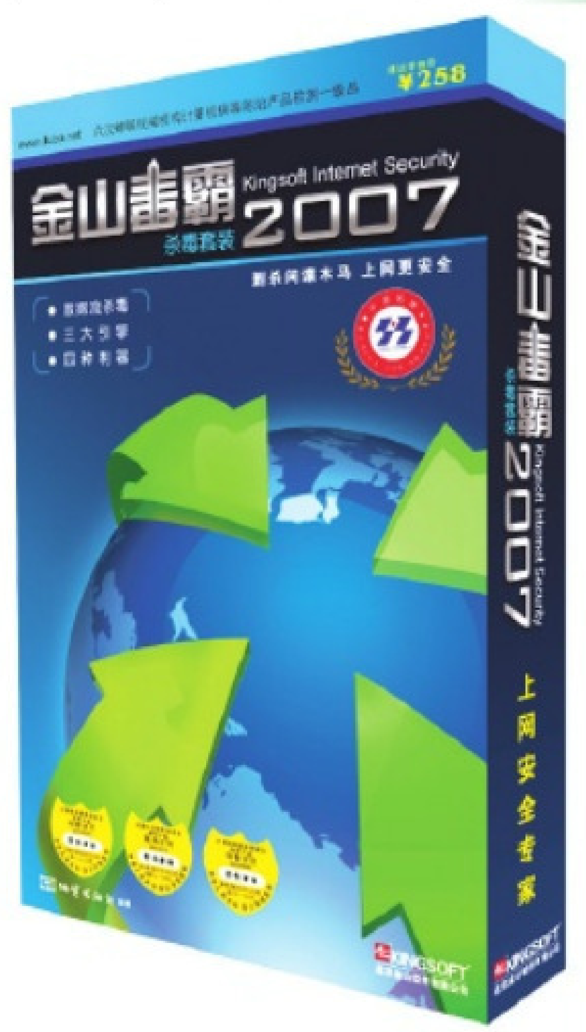
许多朋友尤其是大中小学生一般都会利用暑假的空闲来挑选一台自己心爱的电脑，但无论是自己DIY机还是购买更具质量保证的品牌机，在已经预装或自己安装好的操作系统中选择安装一款性能优异的杀毒软件却是非常必要的。因为面对网络中“流传”着的数十万种形形色色足以让人不寒而栗的病毒及各种木马程序，保证我们电脑中的数据安全毕竟是头等大事！

一般而言，选择杀毒软件可以遵循以下几个基本原则：

一是一套杀毒软件应该是一个完整的安全防御体系：大家知道，即使你的电脑没有感染任何病毒，而入侵者只要利用你系统中的某一个固有漏洞即可直接控制你的电脑，这种情况有时候可能比你真的感染一两个病毒要严重得多！另外像垃圾邮件、各种数据包攻击和网页恶意代码等也都会给你正常的电脑操作带来许多麻烦，所以杀毒软件仅仅能杀毒甚至是100%准确杀毒都是远远不够的。在这一点上，各大杀毒软件厂商也都在进行着不断的尝试和努力。以金山毒霸为例，“金山毒霸2007安全组合装”内含金山毒霸2007、金山网镖2007、金山反间谍2007和金山漏洞扫描2007等4个功能组件，在功能上已经显得十分全面了。病毒查杀、综合性实时防火墙、间谍及各种木马程序防御、垃圾邮件智能识别和系统漏洞自动修补等数十项安全防控功能一应俱全。

二是对新病毒及其变种的反应能力一定要快：来自各网络安全方面的权威机构给出的统计数据表明，网络中几乎每天都会有上百种新病毒、新木马以及它们的变种出现。如果一个新病毒出现并在网络中传播开来，而杀毒软件的病毒特征库中又暂时没有收录该病毒的特征码，则杀毒软件是不会认为这种病毒是“病毒”的，那么该新病毒就完全可以大摇大摆地进入用户的系统！由此可见，杀毒软件对病毒动态的全球实时监控能力、病毒样本的全球即时捕获能力及用户客户端杀毒软件病毒库同步更新能力等，都将能够客观反映出杀毒软件的品质和“内功”！而同样在这一点上，笔者对金山毒霸2007也是比较满意的。作为国内最知名的杀毒软件提供商，金山利用其遍布世界各个角落的完善病毒监测体系，不仅可以在第一时间截获最新出现的病毒和各种木马，而且金山毒霸2007的“抢先式主动实时升级”功能还会把每周至少17次的更新病毒库自动“送达”到用户系统中。

三是杀毒软件的易用性往往比一两个所谓的亮点功能更为实在：不同的安全厂商在进行杀毒软件的媒体宣传时，尤其是在某一种杀毒软件推出新版本时，一般会以突出杀毒软件的某些亮点功能或某几项所谓的技术突破来吸引用户的注意。事实上一款杀毒软件的品质是由杀毒软件的整体安全防御性能决定的，这就像衡量木桶的容积并不是取决于最长的那块木板，而是由木桶周围的所有木板长度共同决定的。“金山毒霸2007安全组合装”的数十项安全防控功能正是达到了这种均衡，并且金山毒霸在安装后，这数十项功能会自动“各司其职”，用户基本上不需要进行任何额外的设置操作。那么从这一点上说，金山毒霸2007在功能的均衡性和操作上的易用性方面是一些国内乃至国外的杀毒软件无法企及的。

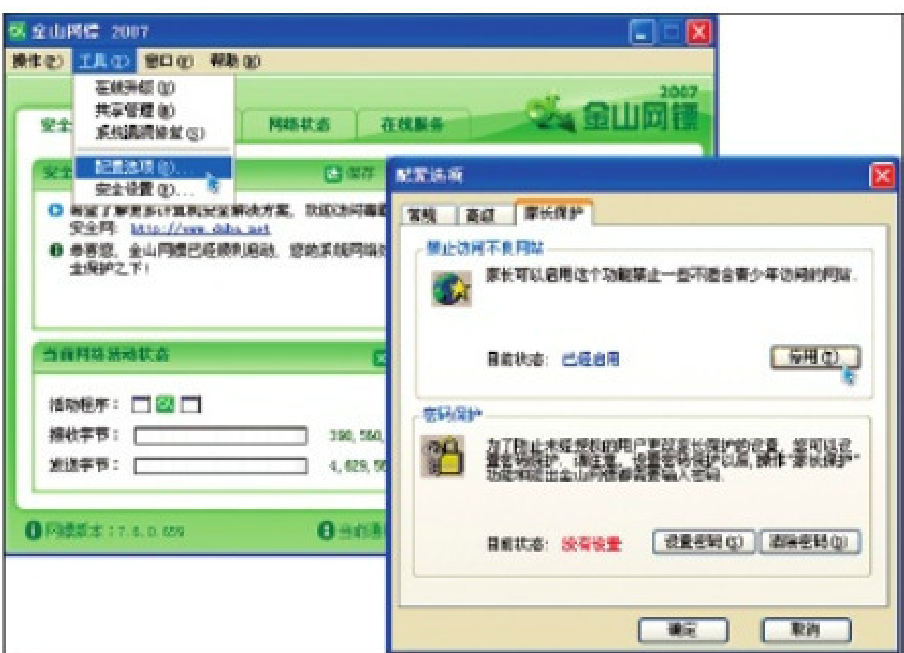


健康上网的隐形小“卫士”——解读金山网镖2007的“家长保护”功能

现如今电脑和网络的深入普及为广大青少年快速获取新知识、开拓新视野提供了一个最为广阔的平台。但与此同时，目前比较糟糕的网络环境，如含淫秽、色情、凶杀、暴力、迷信、伪科学、邪教、反动和网络欺诈等有害内容的恶意网站比比皆是，不得不让广大家长为孩子的健康成长担心。

面对网络这把“双刃剑”，有相当部分的孩子家长感到无奈。笔者就曾经两次听到朋友“宁愿舍去孩子的美好前程也不能让孩子误入歧途”的无奈叹息，两个不同的朋友，口吻却惊人的相似。

那么有没有办法让孩子们充分利用网络的同时而又不被一些不良网站影响呢？其实，由金山软件推出的防火墙软件《金山网镖2007》中包含的“家长保护”功能就可以做到。它采用“抢先式”实时升级功能最快速地动态更新恶意网站“黑名单”，进而能够主动对目前几乎所有含有恶意信息和有害内容的网站进行实时拦截。这个功能不仅可以为青少年十分便捷地营造一个纯净健康的网络环境，而且对于我们成人来说也是一种很好的“外力”约束。



金山网镖2007是金山毒霸2007杀毒套装最重要的组件之一。在金山网镖2007中开启“家长保护”功能的操作非常简单：在打开的金山网镖2007菜单栏中选择“工具”→“配置选项”，接着将打开的“配置选项”对话框切换到“家长保护”选项卡，将禁止访问不良网站的目前状态由“停用”通过单击变更为“启用”，最后再在该对话框中单击“确定”即可。另外对于中学生这样年龄比较大的孩子来说，这里还建议家长们在对话框的下方为“家长保护”功能设置一个保护口令。这样做的好处就是可以阻止孩子使用同样的方法“停用”家长保护功能，从而使孩子失去“家长保护”。

用户开启了“家长保护”功能后，最新出现的各种恶意网站“黑名单”会在第一时间随同金山毒霸2007的病毒特征库、木马特征库和系统漏洞特征库等一起被实时升级，从而可以将数十万计的恶意网站成功拦截于浏览器之外。

《口袋王国》封测测评

一.游戏信息



游戏名称：宠物冒险手机网游《口袋王国》
游戏类型：MMO ARPG
运营状态：封测
游戏平台：KJAVA
客户端大小：<500K
适用机型：

厂商品牌	终端类	包括的终端
Nokia（诺基亚）	S60	6682、6681、6680、6670、6630、6620、6600、6260、3250、3230、7610、N70、N72、N91
Sonyericsson（索爱）	K700	K610c、K618、K758c、K750c、K700c、W550c、W600c、W610c、W700c、W710c、W800、W810c、Z550c、Z710c

封测时间：2007年7月16日
开发公司：游戏米果网络科技(上海)有限公司
运营公司：游戏米果网络科技(上海)有限公司
手机官网：Web地址：mobile.rulaionline.com
Wap地址：wap.rulaionline.com



如来神掌系列手机游戏下载方式：发送“827”到“66551”，获得下载地址！
官方网站：http://www.rulaionline.com

《口袋王国》是一款首创了任务关卡、宠物喂养和在线聊天三者合一的手机网游。人、鬼、仙三大种族6种角色、可爱搞笑的11只宠物和种类丰富的喂养道具以及在线聊天功能的特点，更有宠物上传等功能，真正实现了手机和大型PC之间的互连互通。

二.游戏背景

五代时期，群雄称王割据，天下大乱！合久必分，大唐建国300载，传20代至哀帝亡国，天下由此纷乱。五代十国，群雄称王割据，天下大乱也！ 如来神掌重现江湖，令人深信神掌传人力足拨乱反正……

在这乱世中，总是会有剪不断、理还乱的爱情故事。龙戈儿被凤飞飞美丽脱俗的外表所吸引；凤飞飞在见到双飞堡的项无恨后，芳心大动；银铃在与龙戈儿相处的日子里渐渐喜欢上了他，可是雷刀的招魂使者赵匡胤竟喜欢上了银铃。

分久必合，合久必分，世间发生的点滴虽然一晃就过，但是这些都影射进了一个神气的口袋里。于是这里有了建筑、河流、四季，也有了人族、神族、鬼族。3族本也相处得很好，可总有些邪恶势力竟也乘虚而入，于是上天选中了明辨是非、聪慧过人的你，在这里你并不是孤立的。

三.开发背景

《口袋王国》是由香港漫画大师黄玉郎的经典长篇连载漫画《如来神掌》改编完成。《如来神掌》漫画在国内外都有很高的知名度，已经连载24年，相关电影有20多部，周边产品有1000多种，影响力已经渗透到整个华人世界。而今由游戏米果历经一年半自主研发运营的大型多人在线宠物冒险手机网游《口袋王国》，向玩家重现如来神掌出掌时那魔幻的威力。它是《如来神掌》系列游戏之一。游戏完美地传承了原作武侠的精髓并且加入了更多的Q版搞笑元素。《如来神掌》的名人分散于各地，并能感受到那些熟悉的地名和耳熟能详的神功绝学，犹如重游漫画世界。

四. 游戏画面 评分：★★★★☆

游戏画面上，《口袋王国》首先推出80多道关卡，每个关卡的背景从不重复。结合不同关卡的名字设置不同的场景画面，让玩家在过关的同时，有一种身临其境之感。各种机关和道具的加入使



得画面富有动感，色彩方面以明亮可爱的Q版风格为主，画面清晰。可以看出，此款游戏在场景的设计上颇为用心。

卡通化的Q版画面让整个游戏充满童趣，虽然画面是2D的，无法做到3D画面的真实和立体，但是在画面的色彩和层次方面做了一定的延伸，远近景物的表现比较突出。

另外，打开《口袋王国》的游戏界面，就会给玩家一股亲切的感觉。一只可爱的小鸡——阿呆向我们招手：“欢迎来到《口袋王国》”。从这点看游戏米果在画面的设计上就很容易让玩家有种“座上宾”的感觉。

小结：画面颜色的跳跃和明亮，是抓住玩家眼球的法宝，Q版的风格也一定会让第一次玩《口袋王国》的女性玩家喜欢上这款游戏。

五. 游戏音效 评分：★★★★★

在游戏音效方面，游戏在不同的关卡场景中配合不同的背景音乐。当你进入主城时会有欢快的背景音乐响起，而进入沙漠戈壁的时候又会变成凄凉低沉的背景音乐；在进入白骨教的地牢时，又会听到一股诡异魔幻的音乐……每道关卡都配合场景设置了有专属的场景音乐和背景音乐，完美的融合让玩家在闯关中不但可以得到不同场景的视觉享受，同时又可以在听觉上得到满足。眼睛和耳朵的完美结合，真是美妙的组合。

小结：游戏的音效方面，采用了几十首不同音乐以搭配不同的场景，使玩家不但可以得到视觉的享受，同时做到了和听觉的完美结合。

六. 操作系统 评分：★★★★☆

《口袋王国》的操作非常简单，分为基本操作和快捷键操作。无论是和NPC对话还是攻击敌人都是按5键，除此之外，2、4、6、8控制着上下左右的方向，除了移动外，所有的攻击和谈话都是一键式。快捷键随时出现在游戏关卡和城市中，这样的人性化设计使得玩家可以随时完成想做的动作。



比如你想看宠物，就点击快捷键3，就可以看到自己的宠物状态了。在界面中还会出现道具使用快捷键，时刻提醒玩家在必要时使用相应的道具。聊天时可以按快捷键#，进入后玩家可以和全部的

在线玩家聊天，也可以进入自己的社团看看。一些道具的快捷方式需要玩家自己来设置，并不是自动分配。

小结：一键式的操作和快捷的进入方式适合于普通的女性玩家。虽说快捷键需要玩家自己来设定，但是也方便玩家更好地掌握和熟悉操作系统，并具有个性。

七．游戏性　评分：★★★★★

《口袋王国》是一款宠物冒险游戏，以闯关为主。值得一提的是，此款游戏把关卡和任务结合在一起，在闯关成功的同时完成任务，这是《口袋王国》区别于其他手机网络游戏任务的独特之处。一路上玩家要完成很多任务，比如暗中保护禅师、寻宝、渡头借船、治病、为母涉险等等。关卡的设置也是非常紧扣，一个任务接着一个任务，一个关卡连着一个关卡。玩家犹如漫画重游、周游世界！

整个游戏的过程加入了剧情，玩家可以亲身体验跌宕起伏的故事情节和险象环生的各种关卡设置。在你顺利过关后，一定会暗惊好险啊！而那种顺利过关、劫后余生的感觉又是那样的惊心动魄。

另外，《口袋王国》一期开发了80道关卡及6个Boss关卡。在80道关卡中有很多关卡是漆黑一片，比如在白骨教的千岩洞就是如此。玩家可到各大城市的集市中寻找货行掌柜，买到火把，再呼唤出自己的宠物阿呆才能顺利过关。

Boss关卡也是设计得非常的有意思及极具挑战性，玩家必须在完成前10关任务后，才可以去找一个名为“除魔真君”的NPC。这个NPC在金陵城中。6个Boss分别叫红豆蛙、金眼雕、大鼻怪、面具鼠、机械鱼、莫比兽。角色最多有6条命，当然随着命的增加难度也会越来越大；同时，每打一个Boss难度就会增加。要注意的是，在打完第一个Boss之后，玩家必须再完成10个任务才能继续打Boss。



小结：《口袋王国》的游戏性是比较优秀的，故事情节和关卡的结合，使得玩家在完成任务的同时了解到游戏的故事背景。

八．互动性　评分：★★★★★

《口袋王国》是一款手机网络游戏，那互动性是少不了的。虽然游戏的容量有限制，但是《口袋王国》在这方面做了不少努力和调整，开设了聊天和宠物上传功能。聊天方面，玩家可以通过快捷方式聊天，同时可以进入聊天室进行聊天。聊天功能设置了所有手机网游的功能——公聊和私聊，同时玩家还可以在聊天室中加入好友、挂牌卖东西等等。聊天室还分为各个地区和各个聊天主题。比起其他的手机网游，比如《人间》只保留了公聊和私聊的功能来说，《口袋王国》的聊天功能性可谓是非常强大。



《口袋王国》的另外一个亮点就是宠物上传功能，它是指通过特定的NPC将所养的宠物传输到PC游戏《如来神掌OL》中。目的在于使玩家既能在手机中养宠，也能到PC游戏中养宠物，增强了两个游戏间的互通性和互动性，在大型网游中得到独一无二的宠物。

上传的宠物在属性上跟大型PC内的其他宠物有着很大的区别。玩家可以在大型PC上看到手机宠物的属性，比如天赋(气血、魔法、物攻、法攻、防御、精神、速度等)，宠物的种类、体质和经验等等，更有许多特殊技能。在手机内当宠物长到一定大的时候，我们可以带着它们来到递送使者身边，按5键可以与其交谈，使者会询问你是否要上传宠物。只要使者得到你的同意后，宠物就能被安全地传送到大型网游《如来神掌OL》的世界中。

小结：聊天可以选择各个地区和主题聊天室，广交朋友，同时可以买卖物品。这点的确比其他手机网游在聊天互动方面做得全面。宠物上传功能也是其他同类手机网游没有的特点，可谓是第一个吃螃蟹的人，而这一创新想必也会成为以后手机网游和大型PC直接互通的楷模。

九．宠物系统　评分：★★★★☆

《口袋王国》既然是一款宠物冒险手机网游，那么宠物系统的设置也是这款游戏的特点之一。除了以上所提到的宠物上传系统外，在宠物系统上设置了11款宠物。玩家的一个角色可以领养3只宠物，而一个账号又可以设置3个角色。这么说来，玩家可以领养到9只不同的宠物。而宠物养成系统又是玩家玩游戏时的另一个好去处。《口袋王国》把QQ宠物的某些系统融合进来，游戏中还有游戏，这是一个独特的设置。宠物道具大致可分为玩具类、食物类、生活用品类、打工类和其他，大多数可在商城购买到，有些是在游戏关卡中获得。



宠物们还有它们的武器，有点亮局部黑暗的火把、启明灯、鹅卵石棒、奶嘴灯等；有直接攻击的连击锤、战锤、魔力球等，还有穿透功能的穿梭环。这些武器在你需要的时候，可以向自己抚养的宠物借来用用喔！它们一定会借给你的。

小结：综合上述，《口袋王国》的宠物设置系统可谓是庞大的。不但可以和大型PC互通，而且还可以让宠物和玩家一起肩并肩地闯关。但这些宠物也是需要细心地照顾，不及时给宠物喂食、洗澡等，它们就会逃跑。

十．综合评述

《口袋王国》可谓是一款目前手机网游市场上独树一帜的游戏，它集合了多种游戏的不同优点于一身：角色扮演、任务闯关、聊天、宠物养成等等。利用手机的通讯功能，设置了聊天室。值得一提的是，发送消息的同时还可以发送表情，而表情的设置不但有文字的描述同时还配备了相应的表情图片，这在其他手机网游的聊天设置上是没有的。玩家在用文字表达的同时，可以生动地表达出表情。

宠物养成系统使得玩家可以把小时候玩的“电子鸡”搬到手机上来并进行AI设置的升级，玩家同样可以喂养宠物，他们的生活、打工、玩耍等情况都可以。《口袋王国》把QQ聊天功能和小时候时尚的游戏都融汇其中，无形之中把玩家带入了儿时的记忆之中。

优点：《口袋王国》不但融合了小时候的游戏，而且做到了如何使手机和大型PC的互通性。游戏支持的机型比较多，这无论对玩家还是厂商都有好处，使得更多的玩家能够接触到游戏。

缺点：虽然游戏的趣味性和设置的关卡以及其他辅助功能都非常优秀，但是由于目前还没有开通3G网络，某些关卡Loading的时候，会稍微需要多一点的时间，需要大家稍微耐心等待一下。

综合评分：★★★★☆

《口袋王国》的测评，小编我就介绍到这里，我还是非常推荐这款游戏的。据游戏米果相关人员表示，《口袋王国》是《如来神掌》系列游戏的一部分。我们相信以游戏米果在PC网游的开发及运营实力必定可以给手机游戏玩家带来意想不到的惊喜！

手把手教你玩转《劲舞世界》



作为第一款以嘻哈文化和B-Boy竞技街舞为主题的休闲舞蹈网游，《劲舞世界》创造的流行正在年轻潮人玩家中传唱：最酷的韩日流行音乐、最HIGH的炫技舞步、最诱惑的B-Boy模式、最新潮的服饰装扮、最个性的新人族群……《劲舞世界》绝对有10 000个足以打动所有人的理由。

《劲舞世界》到底有什么不一样？

新奇的“斗舞”概念、新鲜的亲密接触组队模式、全球首创DJ全程解说、新潮的明星服饰装扮……《劲舞世界》集众多优点于一身，你很容易就被展现在自己面前的感官新世界所吸引。不过有一点大家却是不约而同的，进入游戏，一定要把耳机开到最大，“《劲舞世界》最大的不同就在于‘节奏感’”！

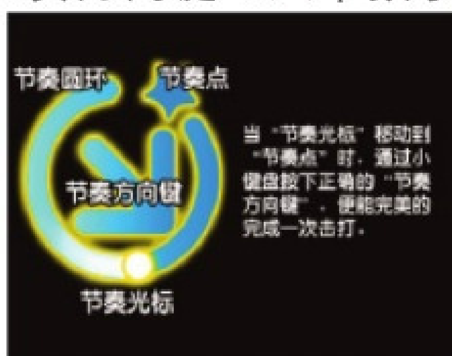
大家耳熟能详的快速击打类音乐游戏主要以击打为主，所以游戏中的大部分时间都只能关注屏幕上的节奏点而无暇顾及周围的游戏画面。而《劲舞世界》则独创出巧妙的节奏圆环击打概念，Notes击打与舞步变换是随着音乐与节奏自然跳动的，听着韩日HIP-HOP劲舞热歌，还有酷酷的DJ现场煽动着你的神经，你大可好好欣赏自己在游戏舞台上的夺目表演！

小小节奏圆环具有大大新意！

《劲舞世界》的游戏操作模式创意在三年前就已设计完成，后经发现其独创的节奏圆环与在全球大卖上百万套的NDS神作级音乐游戏《应援团》有着异曲同工之妙。而《应援团》的成功应证了《劲舞世界》节奏操作圆环的创意，它不再千篇一律，新奇又独特，将为广大玩家所接受与喜爱。

1.节奏圆环轻松九键操作

玩好《劲舞世界》其实很容易，游戏的每一个节奏圆环都与音乐节奏紧密相连，当动感的音乐响起，游戏正式开始，节奏圆环外部的“节奏光标”移动到“节奏点”时敲打对应的节奏方向键（八个数字键及空格键）即在游戏中体验前所未有的震撼舞步。只需应着节奏的变化准确踩点，在节奏圆环外部的节奏光标移动到节奏点时敲打对应的节奏方向键，这时你就会秀出绚丽的舞步，无论是你的耳朵还是你的指尖都能强烈感应到《劲舞世界》里律动的节奏感和新奇操作。

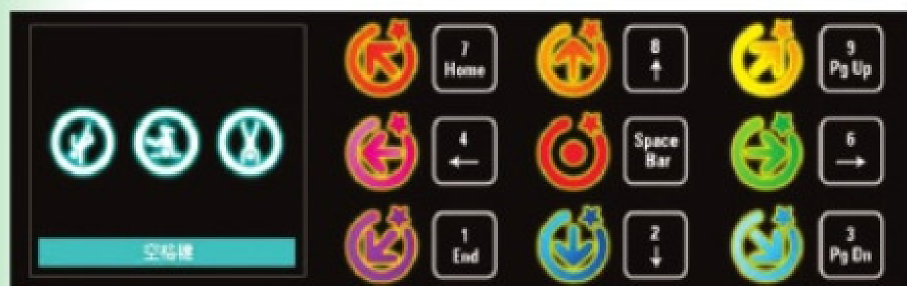


轻松九键操作：除了特殊舞步键与圆点舞步键都使用“空格键”来完成外，其余均为小键盘所对应的八个方向操作键(笔记本玩家可在游戏中进行设置)。

2.节奏圆环的三种新键法

节奏圆环的魔力是不是很神奇，炫彩小圆环还各有不同呢，接下来我们就要一起来上堂“三键课”！《劲舞世界》的“三键课”可了不得，涵盖了节奏圆环三种独特的新奇玩法，它们分别是：“单击键”、“长音键”和“连击键”，尤其是“长音键”和“连击键”，这可是《劲舞世界》独有的新键法噢，好玩又神奇。

“单击键”比较简单，只要根据出现的节奏圆环击打相应的方向按键即可，对照前面的九键谱就会明白“单击键”就是普通方向键；不过“单击键”中还包含了两种空格键：“圆点按键”和“蓝色舞步键”。当光点转动到星星位置时，只要单击它们对应的空格键即可，最特别的是完成“蓝色舞步键”后，你还能秀出一段相应的超酷舞步哦！



“长音键”由两个节奏圆环组合而成，当该键出现在屏幕上，一定要镇定，只需在节奏圆环外部的节奏光标移动到节奏点时，按下相应的节奏方向键并按住不放，节奏光标将随音乐在屏幕上走出麻花状的轨迹……直到光标移动到另一个节奏点时放开，一个绚烂的舞步就漂亮地完成了，Kool！



“连击键”就似魔法指环，当节奏圆环中显示出数字，你就要加速度地在节奏光标达到节奏点之前敲打对应数值的空格键数！准确地掌握它们，快速击打任意方向键和空格键，将圈内的数字击打至0时就能获得Kool，同时还能完成整套舞步，无比炫酷。



3.六种击键判定Kool最炫

嗯，掌握了小小节奏圆环的大秘密后，自然要好好表现一番了，不过怎样的表现才算最炫呢？只要看看节奏圆环的击键打分就知道啦！游戏正式开始后，根据玩家在游戏中的表现，敲打节奏点的时间画面上会显示有6种判断结果，分别是“Kool”，“Cool”，“Good”，“Bad”，“Miss”，“Fail”，它们都具有不同的含义哦！

可别小看了这6种判定结果，它们在游戏中对应着不同含义的解释和分值呢：“Kool”就是WOW！太棒了；“Cool”就是有点可惜喔，“Good”就是再接再厉哟，“Bad”就是需要集中精神啦，“Miss”就是你在想什么呢，“Fail”就是…#R￥%%。伴随音乐节拍，Kool当然是表扬你在“节奏光标”移动到“节奏点”时最完美地击打了相应键，如果错过时机没击中相应键Fail了也别泄气，只要继续努力，按照不同的击键表现，你每时每刻都能跳出只有B-Boy和街舞高手们才能胜任的绚酷舞步。



玩转节奏圆环可是迈入《劲舞世界》的第一部噢，作为2007年最受注目的网络游戏之一，当红舞蹈休闲网游《劲舞世界》（简称：GP）里拥有最新的韩式网游元素、最酷的嘻哈街舞题材，带来各种世界级B-Boy高难度技巧酷炫舞步。其纯3D游戏界面配合火爆的视觉特效与华丽非凡的场景，让置身游戏中的每一个玩家享受音乐和舞蹈带来的震撼。买许多自己喜欢的CD，随时挂着耳机跟音乐摇摆……来势汹汹的嘻哈新风潮正在指尖蔓延，只要进入《劲舞世界》，你的生活顿时就会酷得绝对不一样！

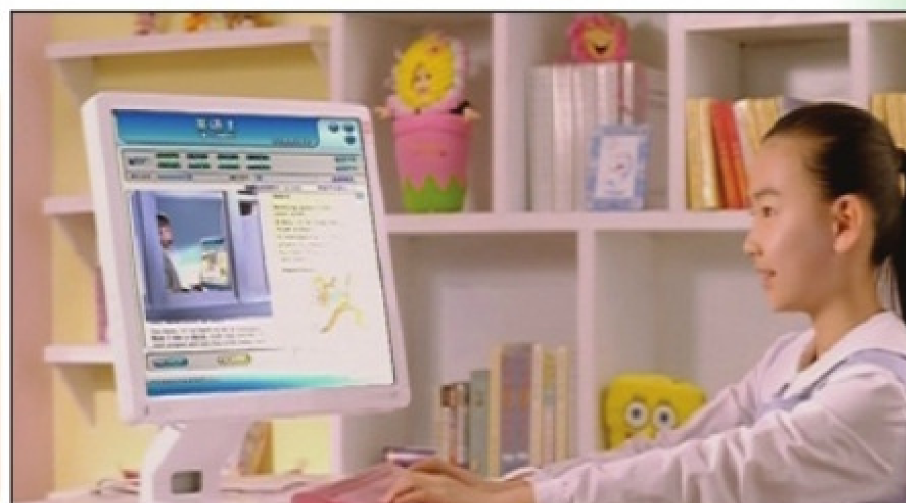
足不出户学英语—百易

100e.com 网络英语学习平台

免费咨询电话：400-700-8866

3000本教材、百门英语课程“一网打尽”

一百易：在家拥有海量英语教材与老师



“一百易”是什么？我们得到一个很复杂的答案：3000余种英语多媒体教材库、每本教材都是带有九大学习功能的多媒体图书、来自世界各地的老师免费提供各类语音视频英语培训班、全天在线的答疑老师……如此种种，不免让人糊涂：所有这些功能都集中在一个地方？如何实现？对我们英语学习者有什么好处？正逢一百易为《大众软件》的读者开展72小时免费试用活动，笔者从www.100e.com上下载“一百易”，注册用户名以后，开始了一次奇妙的“一百易之旅”。

适合的教材



“一百易多媒体教材库”包含了3000余种英语教材，包括幼儿少儿英语、英语基础入门、从小学到研究生的教材教辅、各类英语考试、电影歌曲等。

幼儿及少儿英语包含了词意浅显的歌谣、图文并茂的故事，当然也包括国内权威的少儿英语考试辅导类书籍供参考使用。

“一百易多媒体教材库”收录了各大出版社发行并广泛使用的中小学英语教材，同时配备了相关中小学英语教辅，还有多名优秀教师在一百易上针对各个年级开设的免费视频课堂，以及针对中考、高考开设的分类语法、完形填空、阅读理解等专题讲解。

“一百易多媒体教材库”还为中小学生准备了很多英文版的优秀课外读物，如英语名著、电影英语、英文歌曲……精彩的内容加上纯正的朗诵让英语能力在潜移默化中不断提高。不同层次的学生完全可以各取所需，找到适合自己水平的课外读物。

不愿拘泥于象牙塔的大学生们和在职场打拼的上班族，也能在一百易找到需要的东西。为职场铺平道路的各类应考资源：全国公共英语等级考试，四六级考试英语，专业英语四级、八级，雅思/托福英语，考研英语；为实现自我价值的充电必备：各类行业英语、商务英语、新闻英语、旅游英语、交际英语……即使是出了校门英语就忘光的朋友，也不必气馁，一百易还准备了大量加强语音、口语、听力方面的入门级读物，如英语基础入门、英语语音训练、英语基础会话，给你一个“而今迈步从头越”的机会。

九大学习功能

选准教材以后，打开任意一本你中意的多媒体英语图书，除了与原文保持一致的界面显示以外，你还能看到九个学习功能模块：

功能	说明
A：全文学习	鼠标点哪句话哪句就发音！点选全文中任意一句开始顺序播放。文章有译文时还可以中英文任意切换。发音速度随意调节，快慢任你掌握。
B：背单词	电脑帮你记忆容易出错、总也记不住的单词，通过反复出现（“将单词”的技术）使记忆更长久、背单词更高效。
C：句子跟读	电脑读一句，你跟读一句，跟读时电脑自动录音、播放录音并给你打分。通过声音波形对比，读得准分数就高。
D：听辨句子	电脑随机读出一个句子，看看你能不能在课文中把它找出来。找到以后鼠标点击，电脑自动辨别对错。
E：听写填空	听到电脑读出一个句子以后，请你把句中不见了的单词正确地拼写出来。电脑自动判断对错，拼写错了的显示正确答案。
F：拼句练习	一个句子里的单词顺序被打乱了，你能把它理顺吗？通过拖动鼠标调整语序，有助于训练出你的语法语感。
G：角色扮演	你最喜欢课文中的哪个角色？尝试来扮演一下吧。“人机对话”的功能让你尽享英语表演的乐趣。
H：全文背诵	你是能把英语课文都背诵下来的小天才吗？每句话提示第一个单词的贴心设计，减轻你背诵时的紧张心理。
I：全文跟读	跟电脑一起朗读课文。可以跟原声一起读，也可以选择自己一个人的声音娓娓道来。

强大的视频课堂

为了解决英语环境、英语兴趣的问题，一百易开创了不同的网络课程，具有强大的群体学习功能。通过语音视频窗口，老师和学生全都能加入进来。学生完成教师布置的作业，老师时时跟踪学生的学习状况。

一百易拥有阵容强大的师资队伍，包括来自世界各地的外教、来自世界优秀大学的中国留学生、战斗在第一线的英语老师。除了按照课表上课的授课老师以外，还有专门的一百易答疑老师，每天提供16小时在线随问随答。

一百易视频课堂通过网络技术，突破了“一对一”的学习方式，实现了“多对多”的革命性学习新方法。视频课堂将对英语感兴趣的所有学生聚拢到一百易上，通过学生与老师之间、学生与学生之间、中国人与外国人之间的互动与交流，达到语言水平的共同提高。

一百易公司从2006年年底开始在全国招商，目前已有数百家代理商加盟，其中包括很多电脑以及软件学习产品代理商。目前，一百易的招商工作还在进行中，部分空余市场还虚位以待，恭候您的加盟。

总结：**一百易是采用互联网技术结合庞大的硬件系统构建的智能化大型英语学习平台，具有便捷、实惠的网络学习方式、内容丰富的英语电子课本、自由开放的教学方式等优点。现在，一百易特意为《大众软件》的读者举办专享的“72小时免费体验活动”，只要按照以下步骤，就可以轻松体验到一百易的所有功能：1. 登录www.100e.com，下载“一百易”；2.进入网站上的“VIP快速通道”；3.注册用户名；4.输入免费码100e-435519-83602541；5.按提示选择教材开始学习。**



手把手教你刷4—6级万灵

玩天龙也有段时间了，小弟不才70级丐帮的。现在70级御赐一套，我想现在许多朋友已经突破50级正在为了装备而烦恼吧，这篇文章的终极目的就是为了解决大家的烦恼，当然有忧郁症的自己去看医生。其实5到70级的御赐套装属性还是不错的，当然如果你有门派套装更好。下面我要告诉大家的是4~6级万灵刷的方法和刷的路线，方便大家参考，有说得不对的地方扔番茄可以，鸡蛋太硬也贵就不要扔了。

首先我们刷4级的，最好刷的地方就是雁北！



雁北的头目数量十分充足，也经常可以看到有人在蹲点刷。但其实蹲点刷是绝对刷不过跑动刷的人的，因为有的怪它是分不同地方刷的。1号点刷的是熊头目，2号和3号刷的是蜘蛛头目，4号到7号刷的秦家宅头目。要注意的是同种怪头目并不会同时刷在一个点，所以我上面说蹲点的是刷不过跑刷的人的。4级万灵如果没人抢，单刷1小时可以刷20个石头左右，至于有人说刷10个没爆一个，那你就得思考一下自己的RP问题了。同时爆4级万灵的头目还爆另一个好东西，就是40到60级的各职业门派套装。而且4级万灵的市价也不错，如果你不是为了自己打套装，选择刷万灵赚钱也是不错的。跑完全图打完怪，我用时不到10分钟，当然我70级打这些怪要快很多。普通50级左右朋友来刷大概需要15到17分钟一轮，一天大概能刷齐一套，并且有富余，运气好可以打到几件套装，那就爽咯！

再来就是5级万灵，首选就是石林



石林刷起来要比雁北舒服得多，因为它有3个刷新点，刷新速度也比雁北要快，不过头目身边小怪比较多，打起来稍微麻烦。所以这里又有了一个新的刷法，组队刷！组大约3到4人就可以，不用组满。这里的头目同样爆60到70级套装，是个不错的刷万灵和刷装备的地点。不过因为是黄金地点所以经常发生抢地盘的情况，这时候组了队的就有好处了（别说你单刷的能打过一群人，除非你80人全50）。注意看就知道3个刷新点都是环形的，只要绕着圈跑就行。这里不再像雁北一样每样只出一个，这里有时会出现两个，而且非常好找，所以只要你绕着跑都能跑到。最好的方法是星期六、星期天，与熟人一组找个对地图熟的带队，一天可以刷出非常可观的石头量！甚至会爆到门派套装，打装刷石两不误哦！

最后就是我们的重头戏6级万灵。哈哈，能刷6级万灵的朋友应该有70左右了吧。现在随着等级的提升和装备的需要，6级万灵在市场上的价格非常高，大概在1.2到2J左右。依我刷一天计算，一天打了102个6级万灵再加上3件70级套装，我的收入在350J以上。当然还要加上运气，如果RP不行也许就不一样了，哈哈。

下面隆重介绍6级万灵的黄金刷新地图——梅岭！



如图大家可以看到，刷法和雁北相同，刷新规则也是一样的，而且这里头目身边的怪比较多，所以建议大家组队来刷，这样量足！一组人刷一天就能刷满70一套，并且出70和80门派套装几率也不错，而且加上头目身边怪多也可以练级，经验也不少哦！只是这里有个分支点，有很多人不选择去刷8、9、10号点，直接从1到7来一个轮回这样速度快。所以推荐支点的8、9、10在没人抢的时候可以刷刷，如果注重效率那就只刷1到7就行。

好拉！如果有不对的地方请大家批评指正。写得不到位的地方请高手指出！最后祝大家全都能有套装穿，装备多多，钱多多哈！

全能高手

——优派VX2435wm 24英寸宽屏LCD

■ 晶合实验室 电子土豆



厂商： 优派（ViewSonic） **上市状态：** 已上市
售价： 7499元 **咨询电话：** 800-820-3870
附件： 电源线、HDMI转DVI视频线、D-Sub视频线、说明书、保修卡、驱动光盘等
推荐： 预算充裕的家庭影音用户

宽屏液晶显示器已成为许多家庭用户的首选，而主流尺寸也从最初的19英寸开始两级分化：一些厂商推出了17英寸甚至15英寸的宽屏液晶以满足预算不多用户的宽屏需求，同时随着大尺寸液晶面板成本的降低，20、22、24乃至更大尺寸的宽屏产品也开始进入寻常百姓家。早在今年4月3日，优派就在北京举行了2007年新品发布会，展示了24英寸宽屏液晶显示器VX2435wm及多功能液晶VX2055wmb/VX2255wmh“弗拉门戈”系列，它们均通过了微软Vista Premium认证。22英寸宽屏的VX2255wmh我们已评测过，而更引人注目的24英寸Full HD宽屏液晶VX2435wm却在发布2个多月后才出现在我们面前。

作为优派的新一代24英寸宽屏，VX2435wm拥有1920×1200的分辨率，能完美支持1080p Full HD（俗称全高清）高清视频和HDCP数字内容保护标准。它采用奇美的广视角S-MVA面板，支持16.7M（8b）真彩，500cd/m²亮度、1000：1对比度和176°的水平/垂直可视角度；提供了D-Sub、HDMI、S-Video、AV端子和分量色差（YPbPr）输入及音频输入等齐全的接口；随机还附带HDMI转DVI视频线，能良好接驳电脑、DVD机、高清播放机和PS3、Wii、Xbox游戏机等各种视频设备。



输入接口非常齐全

VX2435wm的外壳仍采用VX2235/2255家电化风格的烤漆工艺，并延续优派传统的银黑双色风格。控制键和内置扬声器与面板前端的半月形弧线融为一体，能较好地融入家居环境。其整体造型与VX2235完全一致，但细节有所改进。如嵌入式的控制键就更突出以方便操作，而背部也增加了防尘盖，内置扬声器还可进行高低音及左右声道平衡调节。

我们采用HDMI转DVI视频线连接VX2435wm，色温设置为6500K，用DisplayMate 1.25软件将对比度和亮度调到最佳状态后开始测试。全黑背景下样机屏幕四角看不到任何漏光，可以说是我们评测过的大屏液晶中表现最好的，而白色背景下亮度也很均匀；灰阶方面DisplayMate的“黑标准调整”（范围1～64）和DisplayX中256级灰度测试中均能看到第2级灰块（越暗值越低），高光部位的灰阶层次过渡也非常清楚。三原色还原都很自然，相对来说亮部（高光）部位的色彩过渡更好，整体色彩表现鲜艳而通透。其实际左右可视角度非常出色，即使从与屏幕接近平行的视角观看，色彩仍无明显失真；而上下可视角度稍逊，但只是相对左右可视角度而言。产品标称响应时间为8ms，网页浏览、视频回放、游戏等实际应用中拖影并不明显。



优派在VX2435wm中也提供了OptiColor校正功能，可针对不同需求对色彩和亮度进行优化。“Opticolor色彩”选项包括标准、文字、电影、游戏、肖像、风景和鲜艳，而“Opticolor肤色”则有自然、偏红和偏黄的选择。

VX2435wm主要指标	
最大分辨率	1920×1200
亮度	500cd/m²
对比度	1000：1
色温	5400K/6500K/7500K/9300K/用户自设RGB/sRGB
全程响应时间	8ms
安规认证	RoHS、CCC、MPR II



S-MVA广视角面板的应用和齐全的接口，使得从VX2235wm到VX2435wm不仅仅是2英寸的尺寸提升，而是规格、可视角度及色彩表现的全面飞跃，对HDCP的支持则为HDMI输入Full HD高清视频扫除了障碍。尽管其目前价格偏高（买下两台22英寸宽屏都绰绰有余），但仍值得资金充裕的高清视频和游戏发烧友考虑。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆



SINOED GROUP

上海托普信息技术学院
兴韦－法迪亚网络与信息安全中心（中国）

全新理念引入中国　“道德黑客”保障安全

随着我国信息化的迅猛发展，互联网已成为现代人生活中不可缺少的一个部分，人们越来越习惯在网上聊天、买卖、娱乐……然而，互联网在带来巨大便利的同时也成为犯罪分子的目标。网络黑客攻击频频发生、病毒变种数量惊人、网络威胁日益严重，使得安全防护问题备受人们关注。

“道德黑客”　以毒攻毒的专家

提及黑客许多人首先想到的便是那些专门摧残电脑、侵入服务器、损坏文件系统、制造和散布病毒、破坏网站等十恶不赦的坏人。而“道德黑客”在国内则是一个全新的概念，了解的人微乎其微。作为黑客的敌对面，道德黑客是熟谙所有软件及应用的工作原理，具有解决看似不可能问题的超凡能力，并深知黑客的这些伎俩，帮助受害者对黑客的这些行为进行查杀、防御和反击的专业人士。

据悉，目前全球道德黑客人数众多，其领导者竟是一名年仅 22 岁的印度籍青年 Ankit Fadia （法迪亚）。法迪亚是少年成名的网络天才，是计算机反黑反恐专家。他 14 岁时就出版了第一本个人专著《良性入侵——道德黑客非官方指导》，并被翻译成 11 种语言，在全球 15 个国家出版发行。在震惊世界的 9·11 事件后他又为美国情报部门成功破译了由恐怖分子发送的机密邮件而名声大噪，成为道德黑客国际领袖。他在 21 岁时成立了自己的培训咨询公司，出版了 11 本畅销书，在 25 个国家发表了超过 1000 次研讨会，获得了 45 个奖励。



相关链接

国际著名道德黑客大师，计算机反黑反恐专家 Ankit Fadia 于 2007 年 6 月 20 日亲临上海，在本中心举行的“法迪亚道德黑客培训认证体系及系列丛书发布会”上发表了精彩演讲，吸引了众多黑客攻防爱好者及专业人士到场聆听，并引起多家媒体关注。

权威中心　反黑专家的摇篮

为解决国内日益突出的信息安全问题以及道德黑客安全人才严重短缺的现象，打造培养本土化的“道德黑客安全专家”。兴韦教育集团旗下的上海托普信息技术学院联合法迪亚道德黑客专家团队全面合作组建了兴韦—法迪亚网络与信息安全中心（中国）。该中心由“道德黑客”领袖法迪亚亲自出任技术顾问，汇集了一批国际、国内网络与信息安全领域的一流人才，并独家引进了法迪亚道德黑客培训认证体系，以独特的视角专注黑客攻防，打造道德黑客。该体系是国内领先的道德黑客培养体系，目前已得到国家信息产业部门、国家劳动和社会保障部门的认可和大力支持。

此外中心还引进了法迪亚道德黑客专业丛书，并在国内翻译出版，首批两本已于 2007 年 6 月面世，填补了“道德黑客”概念在国内的空白。

国内率先的“道德黑客研修班”盛大热招！

招生对象：
高中（含三校）以上学历，具备计算机基本操作技能，有志于成为“道德黑客”、从事网络与信息安全相关工作的人员。本期限招 100 名。

特色与优势：
- 高校规范办学，有实力，信得过；
- 体系来源于美国的黑客攻防前沿，率先引进，国内领先；
- 国际反黑经典案例再现，见多识广，触类旁通；
- 黑客攻防实战演练，攻防结合，会攻才会防；
- 使用独家版权的法迪亚道德黑客系列专业教材，与国际同步；
- 与国际安全大师、道德黑客领袖法迪亚面对面交流，并可以加入“国际道德黑客联盟”。

国际认证 + 国家证书：
- 国际道德黑客证书 EHSP （法迪亚签名）；
- 上海托普信息技术学院信息安全专业结业证书；
- 信息产业部电子行业职业技能鉴定指导中心证书；
- 上海市信息安全行业协会证书。

就业方向：
已有多家企业和政府机构主动与本中心联系，提前预定人才。凡顺利完成学习，获得 EHSP 道德黑客证书的学员，将全部由本中心负责推荐就业。

备注：
入学时须签订网络与信息安全行业自律协议（从事非研究性攻击，法律后果自负）



参加信息产业部电子行业职业技能鉴定指导中心授权组织的技术培训且考试合格者，特发此证。

This is to certify that the person, who has passed the related examinations in accordance with the technical training of the Occupational Skills Appraisal & Guide Center of Electronics Industry of the Ministry of Information Industry, is hereby Presented this Technical Training Certificate

照片(Photo)

中华人民共和国信息产业部
The Ministry of Information Industry
People's Republic of China

MINISTRY OF INFORMATION INDUSTRY



Ankit Fadia Certified Ethical Hacker

Sinoed-Fadia Network & Information Security Center (China)

has successfully completed the requirements to be recognized as an

Ethical Hacker Security Professional — EHSP

Ankit Fadia
President

Certificate No.: ________　Date: ________

Ankit Fadia Certified Ethical Hacker

咨询电话：021—52908120/52908121（周一～周六 9：00——17：00）
报名地址：兴韦－法迪亚网络与信息安全中心本部
（上海中山北路 1958 号华源世界广场 9 楼，距轨道交通三、四号线镇坪路站步行 5 分钟）
更多详见 www.e-hacker.info

精灵鼠小弟
——明基3款便携式鼠标

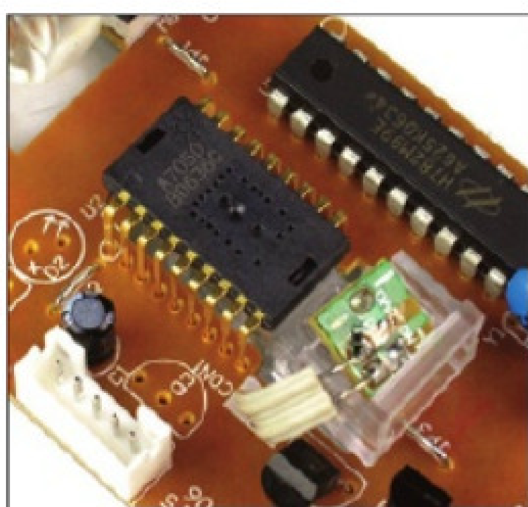
■ 晶合实验室 壹分

厂商：明基电通（BenQ）　上市状态：已上市
售价：149元（P200）/199元（P600）/159元（P610）　咨询电话：400-888-0666
附件：USB→PS/2转接头（P200）/USB无线接收器（P600 & P610）
推荐：笔记本电脑用户

近半年来明基再度加大对键鼠产品的开发力度，连续推出了多款定位不同的鼠标产品。本次送测的3款鼠标新品都属于主要针对笔记本电脑用户的便携式产品，包括使用激光扫描引擎的P200以及P600和P610两款无线鼠标。3款产品都提供较高的性能指标，左右对称设计，并且拥有较好的性价比。

高速灵敏——P200激光鼠标

采用激光引擎的P200可以提供高达1600dpi的分辨率，不仅具有灵敏的反应速度，还能较好地适应各种不同的操作表面，即使在比较光滑的表面上也不会影响用户的正常操作。在应用于光滑表面的测试中，P200仅在高速运动状态下偶尔有丢帧的现象发生，配合较好的鼠标垫后其表现则非常稳定。


分辨率高达1600dpi的激光引擎

该产品采用左右对称设计，左右键从上盖延伸至鼠标前端，面积较大，便于操作；微动开关的标称使用寿命达100万次，手感软硬适中，键程较短。其流线型的外观，以及背部弧度相对较高，能够给手掌一定的支撑；鼠标从头部至尾部逐渐缩小，更适合手掌较小的女性用户。产品的体积在便携式鼠标中算是较大的，因此能够提供较好的握持感觉，兼顾了部分台式机用户的需求；72g的重量便于携带，符合笔记本电脑用户的要求。


鼠标尾部逐渐缩小

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

小巧节能——P600无线鼠标

圆头圆脑的P600是3款鼠标中体积最小的，造型酷似一只甲壳虫，用户可以轻松地将它装入背包或者口袋中，圆润的轮廓有助于改善握持感。鼠标整个表面经过磨砂处理，可以增加用户握持时的摩擦力，有助于缓解因体积过小而容易脱手的问题。

P600工作在27MHz的无线频段，采用两节7号电池供电。为了便于用户携带，尾部设计了专门的USB无线接收器收纳仓，而接收器的尾部同样经过圆弧处理，不会破坏鼠标的整体轮廓。使用时只要按下鼠标背部中央的按键，接收器便会弹出。同时为了节省电力，除了大部分无线鼠标都采用的3键同时按下进入休眠状态等技术外，当用户将接收器放入收纳仓中时，鼠标将立即自动关闭，除非将接收器取出，否则无法开启。


圆润的轮廓


按下这个按键就可将接收器弹出

炫目度：★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

优雅稳重——P610无线鼠标

P610的体积与P200相仿，宽大的尾部和较高的背部弧度能够提供更好的手感。由于采用2节5号电池供电，因此使用时的重量超过了前两款产品。这款产品的外观采用银灰色与黑色搭配，稳重大方。左右按键自上盖延伸而出，按键手感与前两款产品如出一辙。当电量偏低时，滚轮会发出绿光提醒用户更换电池。由于体积较大，P610的整体操控感受也是3款产品中最好的。


P610采用2节5号电池供电


接收器收纳仓和软橡胶保护盖

虽然没有采用激光引擎，但是P610的分辨率也高达1000dpi，足以满足绝大部分用户的需求。节能方面，除了低电量指示之外，P610与P600拥有同样的设计，只要将接收器装入收纳仓就会自动休眠。不同的是P610的收纳仓拥有一个软橡胶制作的保护盖，并且取消了弹出设计。另外，电池仓盖必须通过底部的开关才能打开，可避免长期使用后仓盖老化松动的问题。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★





虽然同为便携式鼠标，但3款产品却又分别针对不同的用户——性能较好的P200可以满足大部分笔记本电脑用户和台式机用户的需求，小巧的P600专门针对追求便携性的笔记本电脑用户和女性用户，P610设计风格则可以赢得更多商务用户的青睐——由此也可以看出明基对鼠标用户群体的细分战略。当然，最重要的是这3款产品都拥有良好的做工和性价比。



温馨浪漫——爱国者F5005数码相框

■ 晶合实验室 壹分

厂商：爱国者（aigo） 上市状态：已上市
售价：1999元 咨询电话：400-610-6666
附件：可替换边框×2、金属支架、遥控器、电源适配器等
推荐：重视温馨感觉的时尚用户

在我们的生活中，相框曾作为一种传统的家居装饰品出现在身边的每个角落。随着数码相机的普及，许多用户都习惯以数字方式将照片保存在硬盘上，只有通过电脑等设备才能与家人朋友分享，无形中失去了一些温馨感受。数码相框是近期数码技术与传统生活元素结合的产物，通过简单地设置，可以免去数码冲印的麻烦，让用户的数码相片出现在办公桌、卧室床头或是房间的墙壁和走廊上。而其内容则可以随时变化，按照用户的要求循环播放，甚至在回放那些值得怀念的画面时播放一段音乐。相比传统的相框它也许更容易撩动用户的心弦，并沉浸在温馨浪漫的回忆中。

爱国者送测的F5005已是其第二代数码相框产品。相比较早的产品，在显示质量以及性能上都有一定提高，为了保证长时间显示采用外接电源适配器供电。该产品支持最大不超过1200万像素的JPEG图片，32～320kbps CBR方式压缩的MP3和32～192kbps WMA音频文件，以及分辨率不超过720×560的DivX、XviD视频文件（码率不超过7Mbps）。其造型和画面比例均与传统相框类似，为规则的长方形。屏幕采用一块分辨率为800×480的8英寸液晶面板，实际显示分辨率为720×480。液晶屏的实际显示效果比以往的产品进步很多，画面清晰细腻，亮度均匀，不过响应速度一般。屏幕的水平可视角度接近160°，从上方俯视的可视角度接近70°，而下方仰视则不到30°——这较为符合实际应用的情况，大部分时候相框的观察高度不会高过用户的眼部。


两种不同风格的面板



控制按键集中在背部



读卡器接口

F5005的外边框采用可替换设计，并且在产品包装中提供了两种不同尺寸的面板——带有彩绘风格的小型边框和一个具有现代感的较大的透明边框。当用户使用透明边框时，安装在F5005边沿的蓝色LED可以通过它透射出幽幽的蓝光。产品的正面设计相当简洁，所有的操控按键都集中在产品背面，只在正面下方设置了遥控信号接收窗口，并且通过面板上的栅格进行遮掩，保持了外观设计的整体性。不过我们认为，如果能将边框上方的品牌标志缩小并转移到边角会更为合适些。

其操控都通过背面的十字键和Enter、Esc按键来完成，电源开关与LED灯开关合二为一。所有按键的设计都较宽大，并且通过不同的形状以及表面凹凸设计进行区分，只要略加熟悉，用户凭借触感不用翻转产品也能轻松操作。遗憾的是控制按键手感偏硬，电源开关的处理较粗糙，并且由于段落设置不够明确，用户在开、关电源或开关LED灯时容易误操作。厂家还附赠了一个小巧的遥控器，用户也可以通过它来完成大部分操作。经测试，遥控器的最大有效操作距离正面约3～4m，与标称的5m有一定差距。

产品背部集成了一个扬声器和两个存储卡插槽。扬声器音质一般，但音量充沛，在浏览照片时可播放乐曲来烘托气氛；两个读卡器插槽可支持包括CF、SD、SDHC、记忆棒在内的绝大部分数码存储卡。另外该产品还提供了USB Host功能，用户可通过附赠的USB线播放存储在U盘、移动硬盘等具备USB接口设备中的文件。



F5005是一款功能丰富的数码相框，显示质量较好，视频和音乐播放等功能增强了实用性。将那些有纪念意义的家庭照片拷贝下来，然后把它作为礼物送给亲戚朋友也许是个好主意——当眼前出现温馨的画面，耳畔回响起熟悉的旋律时，他们一定会被深深地感动。不过该产品在多功能结合以及细节设计方面还有待提高，另外价格也有些过高。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★

极致性能
晶碟Extreme Ⅳ CF卡与读卡器

■ 晶合实验室 壹分

厂商：晟碟（SanDisk）　上市状态：已上市
售价：1200元（CF）/读卡器价格待定　咨询电话：4800-820-6365（上海宏衢）
附件：RescuePRO安装光盘、IEEE 1394数据线等
推荐：追求性能和数据安全的中、高端用户

Extreme系列存储卡是晟碟专门针对专业摄影师等对产品性能和数据安全性有极高要求的人群所开发的，不仅能在-25℃～85℃环境下正常工作，还具有较强的抗冲击能力。Extreme系列产品从第三代开始采用ESP技术，速度得到大幅度提高，远远超过普通市售产品。ESP的全称是“Enhanced Super-parallel Processing”，即“强化超平行处理”技术，以整合在存储卡中的32位RISC处理器取代普通的控制芯片，通过“超平行读写指令”优化存取性能。

近日我们收到了由晟碟（SanDisk）国内代理商上海宏衢送测的最新的Extreme Ⅳ 4GB CF卡。它看上去几乎与过去的Extreme Ⅲ没有区别，只是ESP标志的位置略有变动，但是读写速度却翻了一番，从过去的20MB/s提升到现在的40MB/s（厂家标称值），将存储卡产品的性能提升到一个新的高度。随着速度的大幅度提升，不仅晟碟过去的读卡器无法发挥出Extreme Ⅳ CF卡的优势，市场中也没有对应的第三方读卡器。因此晟碟推出了新的Extreme FireWire Reader——一款使用IEEE 1394接口的CF专用读卡器。



新的读卡器采用IEEE 1394接口

新的读卡器采用轻量化的金属材质制作外壳，表面经过细致的磨砂工艺处理，手感很好。蓝色的读写指示灯隐藏在CF卡插槽的左上角，读卡器的底部被一块几乎同样面积的黑色橡胶覆盖。略有弹性的橡胶垫可以起到一定的抗震作用，同时也可以增大读卡器与桌面的摩擦力，防止意外滑落。



Extreme Ⅳ的外观变化不大

我们采用ATTO Disk Benchmark和FDBENCH两款软件来测试Extreme Ⅳ CF卡和Extreme FireWire Reader的性能。为了更直观地体现其性能水准，我们也使用同样的方法对Extreme Ⅲ 4GB CF卡和晟碟Ultra Ⅱ 1GB CF卡以及创见M2多合一读卡器进行了测试。

经过测试，Extreme Ⅳ 4GB CF卡的写入速度虽然没有厂家标称的40MB/s那么高，但和同类产品相比已经是遥遥领先。最高33.288MB的写入速度完全能够满足高速体育摄影的需求，而读取速度更是超过了厂家的标称值。新的读卡器也表现出了不错的性能，Extreme Ⅳ的成绩比使用创见M2读卡器时提高了近1倍，就连Ultra系列的产品也能获得一定的性能提升。令我们困惑的是在使用Extreme FireWire Reader时，Extreme Ⅲ的成绩反而有所下降。

Extreme FireWire Reader测试成绩

测试软件/产品型号		Extreme Ⅳ 4GB CF卡	Extreme Ⅲ 4GB CF卡	Ultra Ⅱ 1GB CF卡
ATTO Disk Benchmark	读取速度（MB/s）	41 596	14 652	11 530
	写入速度（MB/s）	33 288	13 695	11 129
FDBENCH	读取速度（MB/s）	39 766	14 145	11 474
	写入速度（MB/s）	28 162	12 267	9 944

创见M2多合一读卡器测试成绩

测试软件/产品型号		Extreme Ⅳ 4GB CF卡	Extreme Ⅲ 4GB CF卡	Ultra Ⅱ 1GB CF卡
ATTO Disk Benchmark	读取速度（MB/s）	19 321	19 247	10 669
	写入速度（MB/s）	19 210	15 827	10 686
FDBENCH	读取速度（MB/s）	18 751	18 433	10 336
	写入速度（MB/s）	16 959	15 263	9 484



Extreme Ⅳ的性能表现令人满意，拥有宽泛的温度适应能力，晟碟还为Extreme Ⅳ的用户提供了方便的数据恢复软件，相信会成为专业摄影师和中高端用户的选择目标。新的读卡器表现不错，可兼容符合CF Ⅰ、Ⅱ标准的存储卡；不过响应速度有些迟缓，存储卡插入后需要略等一会才能被识别出来。



炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

这是一个传统武学倾颓的时代，和它形成鲜明对比的是网络技术以及网络文化的繁盛。一种曾经决定生死存亡的技艺正在沦落为虚幻的传说，一个由臆想和数字构成的虚拟社会却迎风乍起。武术本是中国最保守的一面，也是最真实的一面，如今却被这个世界上最开放，同时也最虚幻的平台——网络——承载起来。用虚拟勾勒真实世界是件可笑的事，就像一个髫龄小儿对人讲述世事沧桑一样（不过仍旧有大把人看了《悲伤逆流成河》会哭）。真实的武术世界是千万武学强者用智慧和经验构筑起来的，它是如此的严谨和深远，远远不是一代人的成就所能超越，它的精彩之处，更是一块想象不能到达之地。在本期专题，就让我们借助网络、游戏与电影中了解到的武术形象，来谈一谈真实的武术。

网络时代的武林



■ 策划：本刊编辑部
执笔：北京 王刚

想象中的武林

“时鸡鸣月落，星光照旷野，百步见人。客驰下，吹觱篥数声。顷之，贼二十馀四面集，步行负弓矢从者百许人。一贼提刀突奔客。客大呼挥椎，贼应声落马，马首裂。众贼环而进，客奋椎左右击，人马仆地，杀三十许人。宋将军屏息观之，股栗欲堕。忽闻客大呼曰：‘吾去矣。’尘滚滚东向驰去。后遂不复至。”

——《大铁椎传》 魏禧

短短几行字，人间最凶险的搏杀、最高超的技艺跃然纸上，直到今天，还没有一种载体能够超越书籍，也没有一种形式能代替文字，来如此精彩演绎武者的天地。即使网络已经遍及天下，人们还是喜欢抱着书页慢慢品读，像听老人讲故事一般惬意。大多数中国人对武术、武林的概念就是这样培养起来的，武侠小说的意境将武术推向一个想象力的高峰，每个人都知道那些情节是夸张或虚构的，但是仍旧愿意沉浸在书的世界里。

当书中的情节和场景挪到屏幕上，则又是另一番景象，从林青霞的东方不败到李连杰的陈真，电影把那些上天入地、保家卫国的英雄形象连同人们对武术的幻想一发具体地表现出来。不过，不要以为只有火云邪神的“黑级浮屠”（电影《龙虎门》）是假的，张国强在全国散打擂台上使出乌龙搅珠（电影《散打》）一样是天马行空。观赏电影和看小说是一样的，你可以把电影想象成“看图说话”，更加直观，更加简单。



电影《散打》的剧照，和其他同类影片一样，在尽力还原真实的武术世界的同时，仍旧夸大了格斗的冷酷美，而不是它的残忍性

自从进入网络时代，信息就成为社会的主流因素之一，网络里也继续着关于武术的传说。小说、电影、游戏、论坛、转载、原创，一下子都汇聚到一起，面对这些信息，以往那个本来就神秘的武术世界似乎更加不明朗了。这时，有人被奉若神明，有人抓紧机会做起了买卖，而大多数人则继续向往着那个想象中的武林，只不过这次的想象多了很多素材。

网络崛起所影响到的当然远远不止是人们对武术的看法，最重要的是它为所有人提供了一个开放的平台，大家



电影《龙虎门》里有的不仅是大牌明星，还有足够专业的武术指导班底，它改编自香港硬派功夫漫画

可以在上面尽情发表见解、传播见闻、交流意见，人们的话语权门槛一下就降至了历史最低。在我看来，书籍和网络最大的区别就在这里，书籍的创作是经过千百次筛选而最终达成的，这种筛选不仅是对作品的筛选，同时也是对作者本身的筛选；网络上的创作、见解则跨过了这道传统的壁垒，所有人都可以轻而易举发表意见让所有人听。形象地说，书籍是层进式的筛选，网络是“海选”。从事实中可以看到，网络上更多的精华在于对传统载体内容的转载，原创虽数目庞大却普遍有失水准，即便其中有精华所在也难脱颖而出。网络最大的益处和弊端都体现在这一个问题上，人们通过网络看到的、听到的比以前多一万倍，快一万倍，但你要用更多的时间和精力去分辨其中的优劣、真假。

想象和现实间的差距

想象和现实之间的差距应用到人们对武术的看法上就出奇的大，一方面是因为武术的真相确实距离现代人太远，另一方面是由于个人的好恶和不确实信息最终导致丧失了判断力。通常来说，事实真相既然能成为事实真相，必然有其存在于世间的道理，而错误的判断就在于走了极端，对于传统武术的偏见和误解就表现在神话和否定这个极端上。

“萧峰跟着又是一招‘亢龙有悔’，前招掌力未消，次招掌力又到。丁春秋不敢正面直攖其锋，右掌斜斜挥出，与萧峰掌力的偏势一触，但觉右臂酸麻，胸中气息登时沉浊，当即乘势纵出三丈之外，唯恐敌人又再追击，竖掌当胸，暗暗将毒气凝到掌上。萧峰轻伸猿臂，将从半空中俯下的阿紫接住，随手解开了她的穴道。”

这段摘自金庸小说《天龙八部》的叙述，用短短百余字道出“内力”“轻功”“毒掌”“点穴”等极具传奇色彩的武学要素。虽然不会有人相信《天龙八部》里神乎其神的武技，但这并不妨碍人们长久以来对“内力”“轻功”“点穴”等概念感到迷惑。在传统武学领域中，这些概念都是确实存在的，只不过并没有人们想象的那么神奇。以“内力”为例，它的概念源自传统武术中的“内


粗通武术的人，可以从这些传统武术师留下的老照片当中感受到武师体内所蕴涵的能量

劲”。“内劲”也可以称为“劲”，它是相对于“力”（本力、拙力）而言的。“力”每个人都有，大小强弱不同，“劲”则需要长期严格的训练。有一个形象的比喻，“劲”就像老虎从水里出来，抖掉身上水时的那个劲头。简单说，“劲”是人体在高度协调的基础上全身发力，使这种来自全身的力量毫无减损地通过各个关节，再由某一点发出。没有经过“内劲”训练的人，只能通过“力”来攻击，“力”是局部的，即使一个人本力很强，但是面对“劲”来说，都是不堪一击的。再换一个角度来说明，好比人打出一拳，一般人主要运用肩、臂的力量，而且，事实上，一般人连肩臂的力量都无法完全发挥，他挥拳的力量很大，但是有很大一部分消耗在自己关节和紧崩的肌肉上了。对技击稍有了解的人可能会知道，打拳的时候要用腰的力量，这时就向“劲”的方向靠近一步了。一个人旋腰、送肩、伸臂的力量加在一起是很大的，近距离的钩拳威力惊人就是源自于此。现在再来看“内劲”的物理运动过程，“内劲”把刚才说的两种出拳方式再做出扩展，它的力量起于脚下，通过膝、腿达到腰胯，这时发拳者再旋腰坐胯，把来自脚下的力量再加上腰胯的力量一起推上去，再通过脊背舒展，到达两臂，继续到腕，直至指尖。在这个过程中，力量尽量不消耗在路上，并且相反，还要一层层叠加上去，最后毫不浪费地通过一点发放出去，这就是所谓“内劲”的运动过程。

可能有人无法接受这么直白地解释“内劲”的原理，就像许多人不愿打破心中的偶像一样。前一阵在网上看到一个帖子，题目叫《愤怒！柳海龙竟然说李小龙欺世盗名》，大致内容是作者看到有传言称，中国著名散打王柳海龙说李小龙限于身高、体重等条件，其实战技击能力不会高到哪里去，帖子作者的观点自然是极力维护李小龙的声誉。当然，我们可以猜测到，柳海龙应该没有说过那样的话，作为拥有散打王称号的他没有必要靠贬低别人来达到什么目的。但是，不管这些话是否出自柳海龙，既然今天有人提出来，这就代表了它所表达的观点，这就促使我们客观地看待李小龙。

李小龙是一个武技被神话了的英雄，当然，武技是否被神话并不影响他的伟大。李小龙的一些战绩属于误传或误解，比如说他获得1964年加州长滩国际空手道大赛冠军，事实上，根据官方记载李小龙只是出席了那次大会并做了表演。还有一种说法是他在那次比赛中击败了Chuck Norris，而我们知道，Chuck Norris是不可战胜的。另一个传闻是说李小龙在西雅图街头勇斗4个流氓，救下华人少女，这件事根据目击者James DeMile证实，流氓是1个而不是4个。至于他力挫泰国拳王的说法更是无从考证。

人们杜撰或讹传李小龙的战绩是出于对他的崇拜和敬仰，而李小龙赢得大家崇拜和敬仰的原因就是他在世界范围内推广了中国武术。李小龙在这方面做出的贡献丝毫没有被夸大，他因此受到的赞许甚至还不能完全彰显他的功绩。在李小龙之后，全世界知道了Chinese Kung Fu；在李小龙之后，西方人认为中国人人练武；在李小龙之后，格斗游戏中总能找到一位身材精练、动作迅疾并伴随尖锐呼啸的拳手。李小龙和他的截拳道让全世界认识了中国武术，在完成这个目标的过程中，他也做出了必要的妥协。在李小龙的电影中，我们经常能看到他展示肌肉线条的特写镜头，而这种肌肉紧绷的状态是技击中绝对的禁忌，但为了在镜头前好看，他必须这样面对“敌人”。李小龙的另一个妥协是将西方的格斗模式融入到中



你真的不能想象，如果这个世界上没有李小龙，格斗游戏会失色多少。以上这些游戏截图分别来自不同时代、不同平台上的不同的游戏作品，但是它们都有一个叫DRAGON、叫LEE或者叫BRUCE的角色，你知道这些人物都来自哪些游戏吗？

国传统武学中，让每一拳、每一脚都变得看得见、摸得着，这让很多外国人迅速投入到截拳道的学习行列，也令不少人认为截拳道不是纯粹的中国功夫。

其实，只要仔细观察李小龙在电影、教学等过程中的技击动作，就不难发现截拳道建筑在根深蒂固的中国传统武术基础上，尤其是李小龙早年修习的咏春拳，对他后来的技击习惯有着深远的影响。在影片《龙争虎斗》中，有一幕李小龙和敌人在比武场竞技的镜头，比赛开始时，两人以右手相搭对峙，李小龙站了一个“奇怪”的姿势（**如图1**），这个看似有些软弱的姿势使他全身处于协调的状态，双腿略微弯曲，身体将展未展，全身关节放松，这正是发劲前的最佳状态。在接下来的一瞬间，他通过肢体微小的旋转将全身能量推到了前手上（**如图2**），迅速击中了对方。整个过程都在依照中国传统武术的技击思想进行着，就连李小龙著名的绝技“勾漏手”和“寸拳”也都源自咏春拳，所以，怀疑李小龙中国功夫的纯正是没有道理的。





电影里这个普通的搭手姿势，其实是源自中国功夫的发力动作，不懂武术的人是看不出名堂来的

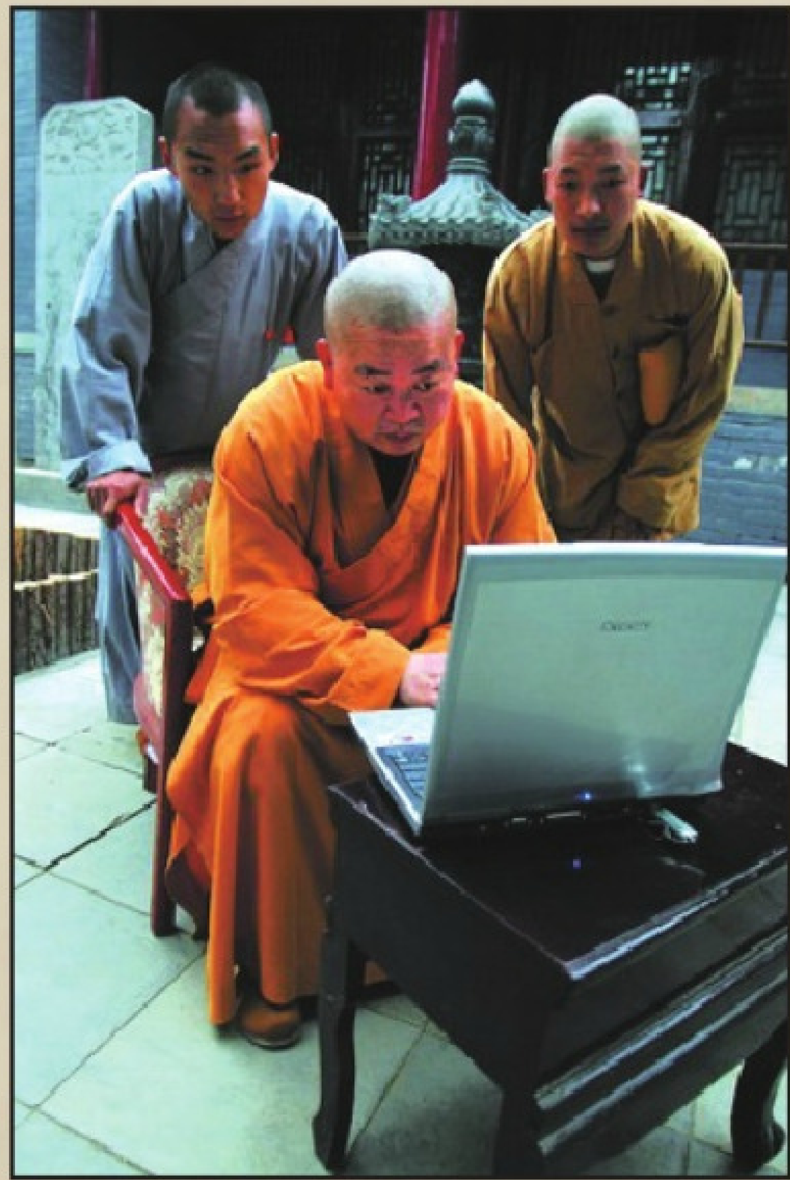
那么，李小龙的实战能力究竟如何呢？在回答这个问题前，首先要了解一句老话——“拳怕少壮”，这句话的意思不仅是说年轻人打拳有优势，其实质意义指向的是技击的基础——体格。人都是肉长的，技击说到底还是两个肉体在对抗，只要这个原则在，就不能否认一切以体格为基础，不同的技击术只是通过不同的途径将人的力量发挥出来而已。虽然传统武术，特别是内家拳的锻炼方法可以令一个并不算强壮的人发挥出惊人的威力，但是，传统武术并不是不追求体格的强健。武术是令弱者变强、强者更强的技能，在其他条件相当的情况下，没道理一个体格瘦弱的人能胜过一个体格强健的人。人人都听过“四两拨千斤”这句话，却不知“千斤力在后”，就是说，要想四两拨千斤，首先你要有千斤的力，然后才能用其中的四两化动千斤，如果您自身只有四两的力，那是无论如何也牵不动千斤的。由此可以想象，李小龙1米72的身高，130多磅的体重，其蕴涵的能量终究有限。假设让李小龙面对柳海龙这种身高体重具有明显优势，并且也极具技击经验的对手，恐怕难有胜算。这个结果可能在很多人的想象之外，但李小龙并不会因此而黯淡，对比两个人，李小龙是真正的武术家，柳海龙则只是个优秀的散打运动员。抛开李小龙的特殊贡献不谈，仅就其本人而言，李小龙的技术创新、钻研精神和“以无法为有法，以无限为有限”的武术哲学，已够让他被称为伟大的武术家了。

两个当代武林人士

李小龙成年后的大部分时光是在海外度过的，他短暂而光辉的一生广为世人所知。和他形成鲜明对比的是，有着1500多年历史的少林寺，却是借着武侠小说和电影而成为“天下武学圣地”的。短短几年时间，曾默默度过千年清静时光的少林寺一下子成了旅游圣地，来自天南海北

的游客争相加入这个武术的嘉年华。不久前，日本《富士产经商报》刊登文章称，中国功夫的圣地——著名的河南登封少林寺，正在变成一座“主题公园”。这座建于北魏时期的少林寺，其神秘性正在一天天消失。少林寺参观门票为100元人民币，此外还代收人身伤害保险费。当游客在观看手持刀剑的僧人进行武术表演时意外死亡或伤残，将获得4万元人民币的保险赔偿金。这种功夫表演在少林寺一天有7场，由身着袈裟的年轻僧人向游客们展示少林绝技。演出中设有互动环节，僧人们会从观众席上挑选3名功夫爱好者，上台模仿他们的技艺。有的时候，模仿者笨拙的动作会引发全场观众哄堂大笑。在寺院隔壁的“少林药局”中，还出售有助健康的中医“秘药”。这一切都要归功于把寺院“搞活”的现任方丈释永信。

释永信的手机号非常好记，尾数是“6688”，无论是手机号还是车牌，我们都知道这个数字意味着什么。要不是身上披着的大红袈裟，很少有人能把这个中年汉子和宝相庄严的佛门主持联系在一起，更不用说和享誉天下的少林拳有什么关系了。释永信的功夫不在武学上，而在经营头脑上，仅在互联网前景的预测上，他就不亚于业内任何一位企业家。早在1996年，当国内对互联网还一片懵懂时，释永信便建立了少林寺网站。2003年，他把中国互联网新闻宣传高峰论坛搬到了少林寺藏经阁，他说，“互联网快速发展，少林寺如果不能利用好这种新的交流方式，将会离世界越来越远。”



抢注商标、产品营销、产品展示、商业运作、商业维权……这一切都源于少林拳。释永信到底发扬了少林精神，还是扭曲了少林精神，每个人都有不同的观点

释永信的话实在是过谦了，少林寺哪里是离世界越来越远，有人总结过他近些年在少林寺的业绩：

抢注商标：哪怕是署名少林的“少林素饼”也不放过；

产品营销：跳过本土，主打海外，少林寺海外分号纷纷开张，如今已有伦敦、柏林、布达佩斯、维也纳、悉尼等海外分支机构。

产品展现形式：武术表演、席坐论禅、海外论法及影视操作。

商业运作模式：资本介入、媒体推广、国际化接轨的利润获取手段。

商业维权：开始为名分之争打官司，并有所斩获。

公布秘方：公布了易筋经、洗髓经等少林核心秘笈及一些鲜为人知的少林医药秘方。

而这所有一切的根源就是少林拳，少林寺因武学扬名，因武学致富。少林拳是一整套少林武学系统的通称，因发源于少林寺而得名，有“天下功夫出少林，少林功夫佳天下”的美称，在武林中独树一帜。在少林寺崛起之前，少林拳法在本寺几乎已走上穷途末路。释永信回忆1981年刚入寺的时候，少林寺一片破败，一共就十几个



有关“格斗陈”的一切曾被国内的网友们视为笑料。而在他的“无限制格斗术”中，却多少继承了中国传统武术中最隐讳的一种实战性功用——伤敌要害。正所谓“武术实战，姿势不好看”。

和尚，其中9个是老人，靠28亩地过日子。如今的少林拳早已名扬海外，在河南大学出版社出版的《走进少林》一书中，释永信称“美国有大约40万少林弟子”。短短20多年，十几个僧人就发展出几十万弟子，即使在武侠小说里，也找不到发展如此之快的门派。很多人认为，少林寺现在是用毁灭宝贵文化来换取商业化，释永信则认为这是一种发展。外国人无法给予这个和尚确切的名称，因此他们的报纸叫他“CEO”。

和李小龙、释永信不同，陈鹤皋（格斗陈）真的应该感谢互联网带来的便利，如果没有网络，相信没有几个人知道格斗陈，若因此就埋没了这支奇葩，实在是当代武学界的莫大遗憾。很难给陈鹤皋下结论，因为关于他和他的“无限制格斗术”大多都是通过网络了解的，我们也只能从他自己阐述的观点来分析真相。陈鹤皋，杭州人氏，从小长得瘦弱。初中时期，陈鹤皋开始在离家较近的杭州红太阳展览馆门前和他人练习了几年的少林拳、摔跤以及擒拿术，掌握了初步的格斗技术。进人高中期间，陈鹤皋的练武兴趣更浓，为了进一步提高自身的实战格斗水平，他刻苦钻研一些实战型的传统武术、现代格斗功夫，并根据体型和实战经验着手修改所练的长拳、短打的一些动作。之后陈鹤皋运用“贴身短打术”并总结出很多经验，力图使“贴身短打术”更加实用、更加完善。他认为必须要将格斗术理论和技术实行彻底的无限制，才会使“贴身短打术”发生一次飞跃。终于，1993年，陈鹤皋正式将“贴身短打术”改名为“无限制格斗术”，而自己则自称“中国实战功夫界唯一一个还活在世上就被认可的新流派实战功夫创始人、当今武林一代武学宗师。”他引以为傲的

“无限制功夫”以所谓“抢动”理论为基础，包含抢心、抢法、抢时、抢打、抢速、抢机。陈鹤皋在此理论上发展出四十二字抢动快打法则：敌不动，我先动！敌欲动，我抢动！敌先动，我超动！敌微动，我狂动！敌一动，我数动！敌连动，我插动！敌停动，我续动！”从字面上理解，这是一种以“先下手为强”为理论核心的格斗。陈鹤皋为此还专门写下“幻觉抢打永占先，感觉超打亦在前；直觉截打冒风险，触觉后打太犯贱。”意思是：对敌依靠幻觉抢先攻击的话可以永远占先手，凭着感觉超前攻击也



在著名的格斗游戏《铁拳》5代当中，就出现了一个不顾一切规则，招招欲置人死地的角色——冯威。由于他的师傅阻止他与别的门派进行致命的比武，他竟下狠手杀害了自己的师傅

可占据很大优势；凭借直觉和反应截击对手的动作要冒很大风险，靠触觉反应体察敌人而后发制人的最下等。陈鹤皋要求，无限制功夫的修习者要时刻保持警惕和战斗准备，只要预感到周围有人有可能做出敌对行为，马上抢先动手，哪怕这种敌对只是在意念上，也要把它扼杀在摇篮里。陈鹤皋和他的“无限制功夫”所使用的招式更是惊人，其主要攻击目标是寻常格斗体育竞赛中绝对禁止的打击部位，包括脖子、裆部、后脑等。武术最原始的用途本就是生死性命相搏的技巧，没有所谓的禁击打部位，传统上还有“八打八不打”之说。所谓“八打八不打”是指：

一打眉头双睛（眉弓及眼睛），
二打唇上人中（人中穴），
三打穿腮耳门（面颊和耳门），
四打背后骨缝（肩胛骨内外缘），
五打肺腑胸膛（两肋），
六打撩阴高骨（耻骨），
七打鹤膝虎胫（胫骨），
八打破骨千斤（膝骨）。

一不打太阳为首（太阳穴），
二不打对正锁口（胸口剑突），
三不打中心两壁（硬软肋结合部），
四不打两肋太极（两腋），
五不打海底撩阴（下阴），
六不打两肾对心（腰眼），
七不打尾闾风府（骶尾骨），
八不打两耳扇风（耳窝）。

这两首口诀指出了人体的16个要害，所谓“八打”就是平时应该攻击的要害，所谓“八不打”就是比“八打”更致命的要害，告诫武者不要轻易击打。因此，“无限制格斗”的这种攻击方式在网上得到部分人的认可。大约在3年前，网上曾流传一些格斗陈的训练教学视频，在视频中，“无限制格斗”学员以夸张的动作配合狂乱的呼啸声，对“目标”发起攻势。这些视频成为人们研究分析“无限制格斗”的重要参考资料。以寻常眼光来看，“无限制格斗”具有一定的技击效果，其快速抢攻、干扰敌人视线和不择手段的攻击确实可以给对手造成很大压力。但作为技击术本身而言，“无限制格斗”的废动作太多，容易导致体力消耗过大，其“幻觉抢打永占先”的指导思想更是无法在现实生活中实现。至于陈鹤皋及其弟子讲述的累累战绩，也属于无据可考的事情，最终在多数人眼里，陈鹤皋和他的“无限制格斗”只是一场闹剧而已。

武术与游戏

人们显然并不太在乎现实中的武术和想象中有多大差距，仍旧按照向往和希望的那样塑造心中的武林。于是小说照写，电影照拍，还要加上带有互动功效的格斗游戏。格斗游戏在很多成年人眼里只是小孩玩意儿，却不知，其制作者的认真态度和作品的考究程度往往超过其它与武术相关的作品。格斗游戏的目的是让玩家能够通过手指的简单操作达到武学高手的水平，做出那些亚健康人群一辈子也做不出的动作，其中一部分作品追求的是对现实武术的高度拟真。

格斗游戏产生于电影之后的很多年，前面讲过，由于受李小龙的影响，很多格斗游戏中都会出现中国人（尽管很少是主角）和学习中国功夫的外国人。最初他们大多是徒有其表，只是空有一副中国人的相貌。逐渐，在一些格斗游戏中，人物不再仅仅是装饰，他们的一招一式开始和具体拳法紧密相连。《VR战士》《死或生》《铁拳》等知名大作里，角色的动作设计和真实套路非常接近，从中可以看到各门派鲜明的特点。采用中国传统武术的套路动作极大提高了游戏的欣赏价值，和其它国家武学简单直接的打击方式不同，中国拳法的动作婉转优美，而这些被多数人认为是多余的动作，实际上并不影响实战效果。在中国传统武术中，每个招式会有许多变招，一个往往被看来是花哨的手势里，其实蕴含着变化和后手。动作优美并不表示是花拳绣腿，而通过格斗游戏表现出来，则会令玩家赏心悦目。


Chinajoy上的春丽COSPLAY表演，春丽是游戏世界里最著名同时也是资格最老的中国武术家了

经典格斗游戏《街霸》中的春丽给每个玩家留下了深刻印象。春丽是擅长腿法的角色，动作连贯迅速，在她快如旋风的攻击中，对手往往被踢得应接不暇。不过，我们从游戏里看到的只是一个梳着中国发型，穿着中式服装的中国女子，从她的招式看，根本无法在现实里找到印证。这个问题到了《VR战士》中出现了转变，《VR战士》的

主人公结诚晶是一个修炼中国八极拳法的日本青年，在游戏里，结城晶精彩地表现出了八极拳的十字劲和撞靠劲，他拳势如虎，一招一式都挂动风声。他的身体重心偏低，即使是连环踢腿中也要保持立身中正，不让自己处于失衡状态。一些招式动作短促但劲力饱满，其中的“铁山靠”充分展现了撞靠劲的威力，“猛虎硬爬山”更是八极拳的八大招之一。结城晶的这些招式是内家拳法的典型代表，大量猝发的动作只有内劲深厚的人才可能做出。玩家在结城晶身上可以看到中国内家拳法的基本特点，在当时来说，结城晶绝对是个与众不同的角色。同时，在《VR战士》里还出现了醉拳、燕青拳和螳螂拳等传统功夫的使用者，该游戏凭借真实模拟武术动作的招牌成为游戏界最著名的格斗系列之一。《VR战士》的制作者当年远渡重洋从日本来到河北沧州，寻访八极拳名家吴连枝，悉心求教，抓捕八极拳经典招式动作，才让结诚晶的八极拳能够表现得如此出众。在《VR战士》之后，大量的格斗游戏，尤其是3D格斗游戏都发挥高拟真度的特长，让游戏人物模拟真实的武术动作。例如在《死或生》和《铁拳》等系列里，人物的动作不断被细化，人们可以叫出其中许多招式的名称，其中中国拳法修习者的角色凭借独特的动作更是显得鹤立鸡群。《死或生》中的中国老人元福（Gen Fu）使用的是心意六合拳。元福招式严谨，整体性强，动作华丽。“虎扑把”“鹰捉把”“旋龙把”“鹞子栽肩”“白蛇翻捶”等将心意六合拳的“形”生动展现出来。“硬开三皇锁”和“云闭日月把”充分表现出心意拳内外相合、以气运劲的特点。元福中国老人的形像本身就给人以东方式的神秘感，选择他作为心意六合拳的拳师能够更完美地表现这种中国味极浓的拳法。另一个角色中国少女雷芳（Lei Fang）是名太极拳师，她动作飘逸，立身中正，发劲迅猛，往往看似轻轻一拳，却突然内劲猝发，放人丈外。而且为了表现太极拳借力打力的特点，雷芳的反击技十分致命。游戏中为她设计的招式和现实十分接近，如“小擒打”“抱头推山”等小招动作平和而威力巨大，撞击技“背折靠”和反击技“闪通背”更是气势如虹。雷芳并不见太多大开大合的动作，拳脚也不凌厉，而是带有压倒的气势，她太极拳招式像模像样，基本做到了手领眼随，虚实开合，一动全动，一静全静。另一款值得注意的游戏是美国人开发的Mortal Combat，最早被译为《真人快打》，现译为《致命格斗》更为贴切。之所以被译为《真人快打》，是因为这款游戏的前3代作品，是采用真人武术家的动作图像来制作的，打斗起来异常逼真。而从第4代作品开始，这款游戏开始成为3D格斗游戏。虽然它以血腥的终结技闻名，但是自从变成3D格斗游戏后，游戏中人物运动的步法是在所有3D格斗类游戏中最为逼真的。在其最新一代的作品Deception当中，每个角色都掌握有两种格斗术和一种武器技击术，游戏中也囊括了包括太极、形意甚至梅花桩这样的拳法。当然，格斗游戏终归只是游戏，为了保持平衡性，玩家之间的较量还是凭借招式的熟练运用。不管这些国外的游戏制作者是否真能了解中国传统武学，至少他们曾经尝试去了解。


游戏里出现“功夫”不只是中国武术。例如《铁拳》里克里斯蒂使用的是巴西Capoeira格斗术，使用同样招数的还有《街霸3》里的ELENA



文无第一 武无第二

格斗游戏解决了很多向往武术、技击，又没有条件去真正学习它们的人的烦恼，只要拿起手柄就能高高兴兴地和朋友们分个胜负，何乐而不为。比起真正的技击较量来，能够用游戏来体验武术实在是很幸运的事。武术不同于其他运动，它从最开始产生就背负着沉重的使命。习武者10年苦练，一朝交手，生死伤残只在呼吸之间。早年间的武者并不把比武当做是交流，因为武技根本不是用来比赛和交流的，两人互不知底，一出手就要性命相搏，谁敢留手？所谓收放自如、点到为止，在水平相当的两个人之间不可能做到。形意拳大师李仲轩在《逝去的武林》中曾表示过，两个拳师不敢轻易交手，在比武过程中，身体完全依靠反射动作，拳头碰到身体，拳劲不由自主就钻进去了，根本不是人能控制得了的。电影《霍元甲》中，几场比武以和谐收场，在现实中是做不到的，李连杰想表现霍元甲的宽容自信，只是与事实不符。



中国武术的招式总是那么神秘，图为《死或生》当中使用醉拳的武术家WONG，为了好看，一些武术的“练法”在游戏里也被当作“打法”


比武以和谐收场，在现实中是做不到的

习武有一个好处，不会发生太多的扯皮事件，俗话说，“文无第一，武无第二”，所以我们老能看见文人嘴架吵得不可开交，而两个武者就不存在争论。武术上的分歧很容易解决，一场比武下来就见分晓。真正的比武是十分凶险的事，就拿刚才提到的霍元甲为例，历史上霍元甲两次和西洋大力士比武都是不战而胜，一次是自称“世界第一”的大力士登报更正后很没面子地逃走，一次是大力士干脆和主办方一起溜回国。可见，那时的比武是很危险的，洋人也深知真比会有性命之忧。这种危险的较量在一定程度上确保了武术界的真实性，一个虚张声势的武师不可能躲藏太久。但随着社会的发展，武术界也开始出现了“无第一”的现象。由于武术的搏击用途渐渐被社会淘汰，生死相搏的较量已经从社会上消失，甚至连实打实的比试都很少见。武术界的门派之见一直根深蒂固，直到今天也还是这样，尤其在失去了比武这种最终裁判方式之后，门派之见在今天显得格外恶心。内家拳看不起外家拳，一种内家拳看不起另一种内家拳，甚至同拳种的一派看不起另一派，但在和谐的保护伞下，两派可以争吵个没完。随便去一个武术论坛，到处可见类似的争论，不仅要争论两个活人谁厉害，有时还争论两个死人谁厉害。


霍元甲流传最广的照片



国外的游戏制作者，也开始注意到东方武器的独特性，《真人快打》（又译《致命格斗》）中就大量出现中国兵器

一直以来，都有人主张武术竞技化、普及化。武术竞技化首先要面临的就是比赛制度的问题，和国外成熟



《大众软件》专访博武国际武术网总监曹宁

博武国际武术网，简称博武网，是目前网络上比较有代表性的以武术文化为主题的综合门户型网站。这家网站是由北大文化集团全力打造和运营的，从某种程度而言，它代表了目前网络武术文化的较高水准和实际面貌。在制作这期专题的时候，本刊记者采访了博武国际武术网的总监曹宁女士。

大众软件：博武网隶属于北大文化集团，这是一个怎么样的关系？

曹宁：博武网是由北大文化集团投资创办的，成立于2003年。

大众软件：北大文化集团为什么要做这样一个网站呢？武术应该是比较偏门的文化了。

曹宁：集团一部分业务是体育产业，虽然比较偏，但是武术的国际化发展潜力很大，并且非常有特色，所以最后集团还是决定制作这样一个网站。

大众软件：那您是由北大集团直接委派的？

曹宁：是的。

大众软件：那时您在集团做什么工作呢？

曹宁：我之前在集团做体育产业策划的工作，网站成立后，我可以说是全身心投入来做这个网站了。

大众软件：作为武术网站的总监，是不是因为您本人也喜欢武术？

曹宁：确实挺喜爱的，也曾在幻想中游走江湖。

大众软件：真没想到博武网的负责人是一位女性。

曹宁：你没听说过这个世界上有女侠么？

大众软件：哈哈，也对。网站目前的规模是怎样的？

曹宁：成立之初近30个成员，稳定后减员至十几人，目前在北京的亚运村办公。

的搏击体育项目相比，中国传统武术还不具备可行性高的比赛规则和制度，其原因就在于前面提到过的“武术不是为竞技而生”。让两个真正的武师进行传统技击对决，就相当于让两人拿着真刀互砍，在现有社会条件下，这种较量似乎无法被接受。假如学习现有搏击运动的比赛规则，又无法体现传统武术的真髓。至于套路表演比赛就更是与技击无关的形式，据说前不久有国家级太极拳运动员因为上面要求在太极拳里加入空翻动作而被迫退役，可见为了把传统武术体育化、竞技化，我们失去了多少！

传统武术实战能力退化的问题、比赛规则制度问题、门派之见问题，所有这些矛盾都集中体现在最近CCTV-5播放的《武林大会》上。《武林大会》比较近些年的同类栏目算是比较好的，首先从出发点上能够看出制作人恢复传统武术尊严的愿望。《武林大会》所使用的都是我国著名的传统拳法，比赛只在同种拳种之间进行，显然设计者考虑到要避免门派之间的冲突和矛盾。双方选手不分重量级，穿着身体护具，比赛规定不得攻击头部、颈部、裆部，可以使用肘、膝攻击，比赛以记点和KO决胜负，摔倒和下擂台记高分。


武术是属于少数人的秘密，门派之见也有它存在的道理，强行推广只会改变它本来的面貌

但这种不伦不类的规则很快就暴露出巨大的问题。首先是不分重量级导致身高体重的选手占有巨大优势，虽然这一点可以解释为模拟实战（实战中人不可能挑选对手），但不许打击头部的规则和身体护具的存在，导致小体型选手根本不可能利用重击造成大体型选手“突然死亡”。另外，摔倒和下擂台的高记分导致选手为求胜利，集中使用摔技。再加上参赛者都是来自民间的业余选手，擂台经验不足，于是，《武林大会》就成了“大个轰着小个跑，两拳过后改摔跤”的赛事，既没有体现公平性，又没有体现无差别，更别提什么传统武术特色。

最终我们还是要面对这些问题，传统武术作为民间流传的技艺，最后就让它回归到民间去。既不要试图竞技化，也别指望能够普及。网络以及其他现代化技术并不适用于武术的世界，几亿人同时讨论也不能改变什么。武术是属于少数人的秘密，门派之见也有它存在的道理，强行推广只会改变它本来的面貌。任武术自由地发展，悄悄地传播，让好武者在自得其乐之中背负其传承的重任好了。

大众软件：这些成员中有没有包括懂武术的人？

曹宁：这些成员主要是做网站维护的和外围工作的。武术顾问就多了，遍及世界各地。

大众软件：喜欢武术的朋友介绍，说博武网是目前规模最大、内容最好的武术网站。你们是怎么做到今天这一步的？

曹宁：从开始的定位，我们就是要做全世界最大最好的武术网站。集团对短期盈利没有严格要求，但对网站的建设水平有很高要求。第一，要有完整全面的功能；第二，要有很高的文化品质；第三，要有广阔的发展空间。我们在建站之前已做了大量的前期工作，可以说准备非常充分。我们先广泛调研了所有相关网站，在网站架构初步建成后，也广泛征求了武术界人士的意见，经多次修改后才着手建立的。大约一年以后，知名度就很高了。我们有专门负责内容采编人员，并在世界各地发展了许多特邀通讯员，每天会给我们提供新鲜的信息。其实，有北大的文化科技和资源背景，加之我们在体育界、武术界和文化界广泛的相关人脉关系，做到这一步不是很自然的吗？

大众软件：您认为以网站的形式来表现武术，真的能推动武术的发展么？

曹宁：肯定会对武术文化的发展起到相当的作用，并且随着时间的推移这种作用会越来越显著。其实网络阐述武术和现实中没有太大的区别，现在网络技术的发展已经给网络比较全面、多层次、真实的表达武术的形象和内涵提供了非常方便的条件，文字、图片、视频的综合展现，甚至比现实更加真切。

大众软件：在做博武网站的这几年，您个人有什么收获？

曹宁：对我个人感受最真切的是武术界人士对于武术的感情投入让我非常感动，有一种特别坚守的东西，让我感觉它对现代社会具有很大的价值。

大众软件：网站在广告赢利方面怎么考虑？

曹宁：短期没有赢利打算，只是作为一种战略性方向性的投资。在广告方面，由于武术界的经济水平不是很高，所以在广告形式和价格上会有针对性的设置，另外，网站影响力进一步扩大后，会将广告延伸到其他领域。

大众软件：网站未来还有什么可以透露的新变化？

曹宁：我们将会以网站为依托举办一些社会化的活动。

大众软件：感谢您接受我们的采访。



戒网瘾的真假骗局

■ 本刊记者 冰河

“我是一个高一女生的家长，去年暑假期间因孩子沉迷上网聊天，与陌生人频繁接触，在本人教育不成功的情况下，不得不寻求专业人员帮助。这时有人向我推荐了一位当时颇为有名的‘美籍华人教育专家’，此人60多岁，据称是美国密歇根大学教授。2002年回到祖国发挥余热，在华中某著名大学任教，被称为‘戒网瘾专家’，曾受过电视台、报社多次采访云云，一副不容怀疑的权威模样。

本人被其种种假象和花言巧语所蒙骗，先后两次为孩子报名参加此‘专家’所主办的夏令营，总共花费近3万元。满以为会就此让孩子戒掉网瘾，然而当孩子回家以后，我却痛心地发现，一切非但完全没有改变，反倒是孩子的脾气大大见长，动辄对家里人大发雷霆，甚至随意摔打家里的东西，这在参加那个夏令营之前是从来没有过的。

为此本人打电话质问该夏令营负责人戴某，此时的戴某一改先前的殷勤作派，对本人的问题不是置之不理，就是把责任都推在孩子身上，甚至对本人和孩子冷嘲热讽，最后竟干脆不接电话。至此，我才发现是彻底上当受骗了，3万多元的血汗钱，家长和孩子的宝贵时间，都打了水漂。

令人愤怒的是，此人至今已经用这种手段畅通无阻地行骗了5年，不知有多少家庭上当受骗，被掏尽了血汗钱，又有多少孩子被他的骗局所耽误。这其中固然有人们轻信的原因，但是那些为骗子推波助澜的媒体、机构，又该负什么责任呢？这个老骗子至今仍打着戒网瘾的旗号四处行骗，又该由谁来管？”


在行走学校跳楼的网瘾学生和她的母亲

这是一篇发自新浪博客上的文章（http://blog.sina.com.cn/u/4d75dfcd010008wc），文章作者对所谓“戒网瘾学校”和学校宣传管理者提出了愤怒的声讨。不过与此前对“戒网瘾学校”轰轰烈烈的宣传和吹捧相比，这篇文章引起的反响并不强烈，在3124个点击中，仅有69篇回复。其中不乏同样经历过“戒网瘾骗局”的人提出的声讨，但同样有人以种种理由对文章的真实性和作者动机提出质疑。就一篇博客的文章来说，这种争论倒也正常，可是对“戒网瘾”这样一个曾经在社会上影响巨大的话题来说，仅仅3000多点击和69篇回复的关注，这种反应的确有些让人意外。难道只有对戒网瘾学校的吹捧才能引起足够关注么？

无独有偶，2007年6月21日，中央电视台《共同关注》栏目报道了一起因戒除网瘾而导致少年服药跳楼自杀未遂的案例。重庆市大东方行走学校是一所以“行走训练”来帮助青少年戒除网瘾的特殊学校，学校中实行军事化管理，实质上就是简单粗暴的殴打和关禁闭。其结果是进入学校接受所谓“帮助”的孩子个个充满仇恨，想尽种种办法逃出学校，自杀未遂的少年就是因为逃跑未果而绝望地选择了自杀。电视镜头前闻讯赶来的母亲抱着伤痕累累的孩子痛哭流涕，却不知她是否真心后悔把孩子送到这个地方来。

“你有病”，这是本刊记者于2005年就国内所谓“网瘾治疗”问题曾经调查采写过的一篇报道，当时发生的笑话想必还有人记得。记者的同事乔装前往北京军区总医院试图以“网瘾患者”的身份打探究竟的时候，却被接待的医生在没



“陶宏开骗我血汗钱的blog”



网友对于此篇文章的评论

经过任何有效测试的情况下就以“可能精神不正常”的结果送出门外。回到编辑部众人自然对此结果一阵大笑，但是“谁有病”和“谁骗人”的疑问至今没有人能回答。两年过去了，所谓帮助戒除网瘾的高人们依旧四处行走救世，家长们依旧感激涕零以为自己找到了当世的活神仙。只有那些曾经被人看作有病、被送进集中营般的学校经历种种苦痛的孩子或已经成年的青年们，冷冷看着这些自以为是的人们。



又一批网瘾大学生即将诞生？

2007-07-01 07:44:36

又一批网瘾大学生即将诞生？

这些天，《武汉晚报》头版连续刊登的一些报道让我深感不安，大都是关于高考生考试完后沉溺于网络游戏和泡吧的情况。其中一篇题为：“放纵玩乐——高考后综合症”。说的是高考一结束，不少考生急于“放松”心情，有的频频约同学大吃大喝而引发肠胃炎，有的不休不眠地打网络游戏，结果得了干眼症等等。另一篇的题目更直接：“泡吧两天两夜，高烧不下网线”。说的是新州阳逻街的一位考生，高考后一头钻进网吧，连续两天两夜的打怪升级使得他高烧病倒。据调查，高考一完，网吧的生意立马红火起来，日夜爆满，大多是刚考试完的学生。

去年十月份，我们对大专院校作了一段时间的考察，发现大学生网瘾问题日趋严重，已经成为学校领导、老师和家长们最为棘手的问题。各地的高校开始成批数百地处理因网瘾而荒废学业的学生。其中，东北电力大学一次就处理了308名。该校一位主要领导告诉我们说，33家网吧把学校包围了，200多人的大课，只有几个人到堂。南京、西安、广州、合肥、徐州等地的大学相关负责人明确指出：被处理的大学生中，80%是由于陷入网络游戏不能自拔，导致挂课多门，不得不让他们立即留级或退学。

在高考前，有部分学生暂时忍耐对网络游戏的迷恋，专心备考，全力冲刺。等高考一过去，他们便急不可耐地去补偿“损失”，赶快到网络游戏中去寻求刺激、自我放纵。这样的学生进入高等院校后，学习负担减轻了，自由支配的时间增多了，父母不在身边罗嗦了，口袋里有自己掌握的钱了，他们就很可能成为新一届的网瘾大学生！

而他们那满怀期盼的父母们，正忙着到处咨询、查资料，不亦乐乎地帮孩子填报志愿。心里还想着，哎，孩子太辛苦了，该放松放松了。他们哪里知道，这几年来，成千上万的大学生家长痛苦绝望地到学校去，把因网瘾而被开除的孩子接回家去，其中不乏清华、北大和中国科技大等顶尖大学的学子。

“五.一”期间，我接触到一位27岁的内蒙古青年，他在过去七年

某戒网瘾专家的blog

戒网瘾到底是怎么回事，本刊记者在经历一番波折之后，终于寻找到北京一位曾经远赴杭州接受“戒网瘾学校”治疗的孩子“小峰”，这名如今已经是职高2年级的学生对所谓“戒网瘾”的话题并无热情，其家长也是在反复接触之后才应允他单独接受采访。根据小峰的描述，所谓网瘾帮助学校，并没有外界传说的那么神，当然也没有如重庆大东方行走学校那般暴力。学校主要的治疗手段就是将“患者”集体安排在一个相对偏僻、能隔绝所有接触互联网可能的地方，在物质生活上还能提供相对丰富的供应，但在精神生活上极其单调，每天主要的活动就是集合出操、上课，娱乐内容以集体做游戏和听收音机为主，看电视的时间被限制在晚上7点到9点，以各类新闻节目为主，10点就必须上床休息。上课的内容主要是各类思想道德内容、历史知识教育和人生意义探讨，用小峰的话说就是“把各种听了几十年的陈词滥调用唐僧的口吻再次天天在耳边念叨”。同样有孩子对“治疗行为”表示抗拒，试图逃跑，但学校所在地方非常偏僻，依靠步行根本无法走多远，进入学校的孩子又身无分文，不能搭乘其他交通工具。其他比较激烈的抗拒行为会被身强力壮的“辅导员”制止，然后被单独关禁闭，接受“心理辅导师”的单独谈话，用小峰的话说就是“一个人听唐僧念经，还有孙悟空在边上监视”。久而久之所有孩子都放弃了公开的对抗，以隐密的“非暴力不合作”方式与学校周旋。而这种方式竟然是在校方的启发和暗示下慢慢形成的。小峰告诉记者，进入学校后很多孩子面对单调枯燥的生活都无法忍受，也有种种过激行为。校方在进行种种强制约束和惩戒后，在单独辅导谈话中暗示，只要孩子们配合校方，以较好的表现渡过3个月的治疗期，能给家长一个交代，其他的事情都好说。到了后期，部分孩子还要回了自己手机和PSP游戏机，可以在晚上偷偷与朋友通话或者娱乐一阵。3个月后，这些孩子以一种虚假的精神抖擞的面貌被家长带走，从他们身边擦肩而过的是新一批无精打采的“倒霉蛋”。

“戒网瘾学校”到底有没有效果，小峰承认的确有一些客观效果。在回到家之后他对《传奇》就失去了兴趣，虽然也上网，但只是和朋友聊天而已。不过离开《传奇》的主要原因是经过3个月隔离之后，他发现自己的级别、装备已经比别人差了不少，在帮会中的地位和重要性也没有了。加上家长的苦口婆心，因而放弃了游戏。父母在他回家之初对他还比较关心，但时间长了，他又回到从前孤单的生活中，虽然对网络的依赖不像从前，但也总觉得生活中缺少了很多东西。最终原本成绩不错的小峰也未能考上高中，去了一所烹饪学校。他告诉记者，在“戒网瘾学校”的最大收获是学会了怎么装出一副优异精彩的外表来糊弄人，以及一帮同样在家中感觉不被关注的同龄朋友。“回到北京如果不是我们这些朋友还能凑到一起打打篮球什么的，说不定很快就又回到网上找新游戏玩了。”而据他所知，从“戒网瘾学校”出来的孩子，能像他这样最终对网络不再产生强烈依赖的只有20%左右，超过半数的人很快又恢复到原来沉迷的状态。有些人后来又反复进入各种“戒网瘾学校”接受帮助，但效果越来越差，最后家长也失去了信心，干脆让孩子放任自流了。“他们都是不愿意说而已，花了那么多钱，什么效用都没有，还到处去嚷嚷，他们自己都觉得丢人。”

有没有网瘾戒除非常成功的例子呢？小峰告诉记者，他有个女同学的转化非常大，但却不能归功于“戒网瘾学校”。该女同学是单亲家庭，虽然家境富裕但平时母亲很少关心她，导致女孩沉迷网络聊天和网络游戏。经历了“戒网瘾”的风波之后，女孩的母亲意识到孩子过分依赖网络的缘故是自己平时与孩子接触太少，缺乏应有的关心。结果母亲咬牙狠心放弃了不少生意业务，抽出时间与孩子在一起。最终母女关系有了很大改善，女孩在初中毕业之后去了澳洲上高中，目前在墨尔本非常健康快乐地生活着。“她是我认识的人里面转变最大的，不过她母亲牺牲的东西也最多，坦白说，我很羡慕她。”小峰回答记者这个问题时一直没有表情的脸上终于出现了一丝喜色。

在与小峰的交流之后，记者与他的家长也进行了一番沟通。小峰的父亲是一名公务员，母亲从事水产生意，平时都很忙，对孩子的表现也很关注。但当记者问及他们平时与小峰有多少了解的时候，他们都表现出一副很恼火的样子。告诉记者在小的时候沟通还很多，但上初中之后由于工作繁忙，只有在饭桌上才问及孩子的学习。等发现孩子沉迷网络的时候，再想进行沟通却发现已经有了隔阂。虽然从“戒网瘾学校”出来之后小峰不再过分依赖网络，但与父母的关系没有改善，一直处于一种很淡漠的状态。父母也不知道该怎么办，只能希望小峰将来能自食其力，不要再让父母操心就知足。听了这种回答，记者不知说什么好，但可以肯定的是，如果某天忽然听到小峰又被互联网上的什么东西给吸引沉迷进去，那绝对不是什么意外。

谁有病，谁该进学校，这其实不是个问题。处于困境中的家长和孩子都有自己的不当，但把所有过错都归结于孩子，并听信什么鬼话把他们送到所谓的“戒网瘾学校”，接受种种无稽的折磨，这不是一个应有的解决办法。重庆大东方学校里用生命换取自由的孩子让母亲流着眼泪明白了这个道理，但实在是过于惨烈一些。是不是只有到了这个地步，家长们才能反思自己应有的家庭和社会责任呢？

其实面对网瘾，真正需要接受心理辅导和治疗的，是那些自以为是的成年人们。



网络写手创业攻略

■ 北京 青枚

看着武侠小说长大的这一代人，不敢说百分之一百，至少也该有那么百分之六七十的人小时候都在心里虚构过一个英雄侠客纵横驰骋的世界，都在心底深处藏着一个作家的梦。只不过，纵然是千古侠客文人梦，想要实现它也总有一定的难度，作家那么好做么？当年一个地市级文联或作协的资格就够周围人景仰一辈子的了，更别说出书传道，那是只有“文化人”才能做的事情呀。

幸亏有了网络！网络时代激动人心的口号莫过于“想写就写”，你还要写得快活。没有高高在上的编辑也没有繁琐的手续，只要你有一台电脑和一肚子故事，就可以把它们敲出来，贴到网上给别人看。

人们传统观念里的印象，作家是一个清苦的职业，高则高矣，却没有什么实惠。老一辈文人常常教导有文学梦的年轻人说：要成为一个作家，首先你要耐得住寂寞，忍得了清苦。除了每天不停地爬格子之外，清粥小菜月明花香也就是生活中最大的享受了。而今时代不同了，X世代的少年们反问，那我图什么呀？前辈们固然要哀叹斯文败落，可人家问得也没有错，解决温饱才能追求精神上的富足嘛。



其实，写文也是可以赚钱“滴”。

王小波（图1）去世10年，李银河女士（图2）的荷包越来越肥，所以说写文是前人栽树后人乘凉的绿化工程呀。当然了，这是个别案例，也与网络写文无关，顺便说一下而已。



不说死人说活人，说说网络文学里的一个传奇：当年几个文学青年凑在一起拍脑袋想出了一个叫九州的世界，大家坐言起行分头行动。没几天集体圆满荣升天神，既有地位又有身份，这还不算，天神果然点石成金，眼看着九州的天神们从大神变成了公司老板杂志主编，一个个都进入了事业的上升期。可见写文不但能致富还能立业（能不能成家咱不知道，不敢乱说），所以说时代不同了，网络写手也能创业，这才是王道（图3，4，5）。

虽然说网上写文图的是自己开心娱人娱己，可是眼看着血红大大（大大，注：大人一词的网络昵称）唐家三少明晓溪沧月这些前辈们或者扬名立万或者日进斗金，更遑论功成名就的韩寒大大和郭家小四敬明君，年纪轻轻已经是江湖上传说级的人物，只听他们赛车办杂志出唱片，文章多是在博客上发感慨抡板砖，颇有点风清扬前辈退隐江湖游戏人间的意思了。江湖后辈们看着眼红那也是难免“滴”。人人都道从文苦，到如今才恍然大悟原来这也是一条名利双收的康庄大道。

本攻略开宗明义就是要做一回“人间指南”，给有志于闯荡“文学”这个江湖的侠少们出出主意，指点迷津，有钱大家赚。







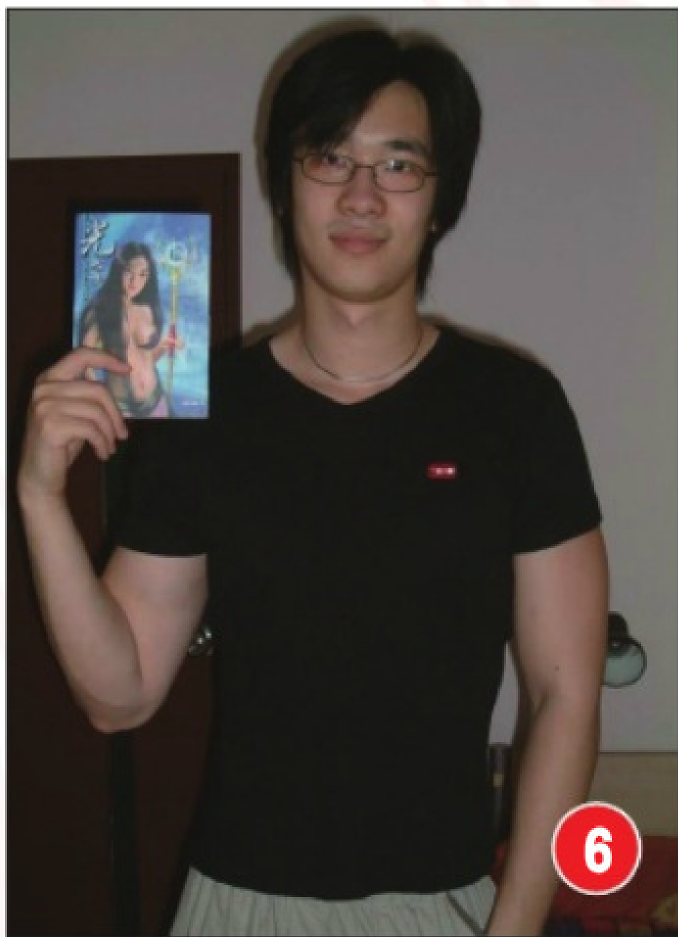
创业第一招：自我分析，定位。

有人的地方就有社会，有社会就会分阶级，网络写手也有阶级。网络文学这个圈子跟五百强公司没啥区别，既有精英白领VIP也有苦力蓝领打工仔。猪往前拱，鸡向后刨，各有各的门路，各有各的本事，有本事多赚做天神开公司，没本事的赚个把零花钱也不是没可能，所以关键在于认清自己的能力，明确自己的定位，弄明白自己最擅长什么最适合怎么做才能有的放矢，多快好省地大把赚银子。

好了，废话少说，让我们先来检查一下自己的技能储备有哪些吧。

必备技能第一项：打字

你会打字吗？废话，不会打字还混什么网络文学？就算你有手写板有扫描仪有女秘书录入员你不会打字也一样能把小说给弄到网上去，别得意，那解决不了问题。对于网络写手来说，键盘就相当于战士的枪医生的刀厨子的大炒勺，那是必不可少的武器装备。您见过医生用嘴巴给病人开刀的吗？



打字为什么如此重要？那是因为在一些文学网站是要靠卖字赚钱的！写多少字赚多少钱，写得多写得快才是最重要的，一天更新三千太少五千不多一万才是刚刚好。唐家三少大大认识不？人家一天敲字速度一万八，还是用智能ABC，知道不？各位有志于在起点幻剑17K等门派扬名立万的侠少们注意了，请记住唐家三少大大的名字，他就是你入门的第一个楷模（图6）。不过不用急，关于唐家大大和起点（图7）幻剑17K这些网站的详情，本攻略会在后面有详细介绍。



所以侠少们，请至少具备基础打字技能。甭管五笔拼音搜狗谷歌，输入法不在先进，好用就行。君不见唐家大大用智能ABC也一样如鱼得水笑傲江湖么？不过那是“牲口级”的强人，咱向他学习不要求一定达到那样的境界。

当然您硬说有秘书代劳可以口述自然也没有问题，毕竟这是特例，针对广大老少边穷劳动人民，咱们攻略还是要具备一些普遍性才行，您说对不？

必备技能第二项：强健的体魄

什么？这不是技能？试想您一天十六七个小时坐在电脑跟前日夜颠倒不停地跟键盘过不去，一周7日，一月31天，不分寒暑，就算您天赋异禀不怕电脑辐射，没有鼠标手键盘手也不在乎颈椎腰椎突出坐骨神经痛之类的职业病，常年坐着不动靠泡面为生的日子也难免会搞出点毛病来。

所以如果没有一副强健的身板，建议您在规划创业前景的时候最好慎重选择，避短扬长。不要去那些靠更新字数和频率赚钱的网站，而是改打文章牌，去九界晋江红袖这种以代理实体出版为主的网站闯荡，当然这样的话就需要您具备另外一项技能了：交际。

必备技能第三项：交际

有人会问，你前面不是刚刚说过写作是清苦寂寞的工种吗？怎么又要具备交际技能了呢？诸位请看清楚，俺那说的那是传统作者。在网络的世界里，许多传统都要颠覆，包括人际关系。

假如你无法单靠频繁大量的更新吸引读者维持人气并且赚到足够的银子，那么你比较需要依靠良好的口碑在诸多网文中脱颖而出。这就是传说中的打榜或者上推荐（图8）。

一个篱笆三个桩，一个好汉三个帮，俗话永远是对的。要想有口碑自然少不了有人帮你敲边鼓抬轿子。刷分、顶帖、写评论、上推荐、上封推，林林总总各种手段一个都不能少，各条门道更是条条都重要，条条门道都可能是财路呀。

所以诸如作者之间互相走访，互建链接；作者大大号召粉丝们刷分写评论甚至与别的作者粉丝PK，彪悍的粉丝文化在这里同样适用；作者跟网站编辑之间剪不断理还乱的眉来眼去暗通款曲都是必不可少的。没有这些，你想有人追你的文跳你的坑跟你联系出版事宜？也不是不可能，只不过机会比别人少一点，就一点而已哦。

必备技能第四项：文笔、文思、文胆

终于说到与文学相关的事了。好歹咱们说的是网络“文学”，光探讨怎么出位露脸拉关系走门路似乎有点旁门左道的意思，所以无论如何，你要想混网络文学，写文章编故事的能力总得要有的。

新东方学校的老俞常常教导我们，文字就是一块块的砖，文章就是砖砌起来的墙。这句话告诉我们，要写文章，你得认识字儿，光认识了也不行，你还要懂得怎么把那些字儿排列组合起来，这就叫文笔。你既然要混网文圈儿，那也大小算个作家了，作家么，你可以没学历没文化没脾气没个性但是你不能没想法，没想法你就回家好了。所以要有想法，这篇文章该怎么写这堵墙该怎么砌，这就是文思。至于文胆么……前辈们说过，人有多大胆，地有多大产。同样，这句话也适用于网络文学，套句更时髦的话来说，那就是“放飞你的梦想”。在网络文学的世界

里，想象没有界限，只有你想不到的，没有你写不出的，这就是文胆。

以上4项就是混迹网络文学所必备4项技能。有人会问为啥从这4项技能来看，网络文学似乎很有点不着四六的意思？同学，所谓必备那是最低要求，也就是说，江湖上风波险恶，鱼龙混杂，这4项要求是针对鱼的，至于你是要做龙还是鱼，这个……自然是要力争上游“滴”。

创业第二招：分析市场制定策略

所谓知己知彼，百战不殆。了解了自己的能力，准备了必要的技能，侠少们就可以挺胸抬头大步迈前向各大网络文学网站进发，向网络写手美好灿烂的钱途进发啦。

先等等，迈出去的那只脚先收回来，不要急。知道了你自己具备什么条件后，还有一个关键的步骤要做的，那就是看看市面上有哪些战场可供选择，选择一个最适合你自己的，再行动不迟。

敌情分析之一：

起点、17K、幻剑书盟（图9）。



这3家网站的共同特点里最显著的一个就是他们都有VIP制度。有VIP制度的网站很多，为啥要把他们放一起呢？容我解释一下VIP制度，了解了这玩意儿您就明白他们的共同点是什么了（图10）。

下面的内容是起点中文网关于VIP会员资格说明：

一、申请成为初级VIP会员：

费用：充值10元以上，全额转换成起点币。

初级VIP会员权利：

1.以3分每千字价格阅读起点VIP作品内容。

2.一次性增加起点积分300分。

3.通过使用起点虚拟货币，可提前阅读起点中文网独家签约作品章节。

4.通过使用起点虚拟货币，可兑换国内正版奇幻书籍、奇幻杂志等。

5.可通过缴纳30元会员费，升级成为起点高级VIP会员

二、申请成为高级VIP会员：

费用：充值50元以上，其中30元作为高级VIP会员的会员费，余额兑换成等额价值的起点币。

高级VIP会员权利：

1.以2分每千字价格阅读起点VIP作品内容。

2.一次性增加起点积分300分。

3.一次性增加起点个人书屋藏书量40本，并单独享有VIP书架权利。

4.一次性增加起点个人书屋短信量10封。

5.通过使用起点虚拟货币，可以提前阅读起点中文网独家签约作品章节。

6.通过使用起点虚拟货币，可以兑换国内正版奇幻书籍、奇幻杂志等。

7.有资格参与每年举行的各类VIP奖励、投票活动。

明白了吧？所谓VIP制度就是由网站的用户出钱购买作品最新章节的阅读权。价钱很便宜，3分钱/千字，假如一篇小说长达100万字，也不过只花30块钱就能够看完。了解行情的弟兄们都知道，一套盗版《鬼吹灯》第1卷区区20来万字还要30块钱呢。何况VIP比别人看到的早，哪怕只早一个星期也是早。一部100万字的作品一个人看完网站可以收入30元，100个人看完那就是3000元，1万个人那就是30万元的收入哇。假如这部小说有20万字呢？那就是60万白花花的银子呀！

经过上面简单的算术题想必同学们都了解了，在VIP网站上，要想赚钱多，有两个必不可少的要素：1.看的人多；2.写得够长。

假如你的作品追捧者甚众，每天哭闹地求着大大您更新，那么恭喜你，只要你有本事每天写出1万字，就有可能日进斗金。这个我们在后面还要详细解释，这里就不废言了。

总而言之，起点、17K、幻剑书盟这几家背后有雄厚财团支持的网站财大气粗，信誉也不错，在这里混的作者只要勤奋更新有人追捧不愁他日不是第二个唐家大大。勤奋，关键就是勤奋二字，不仅要有速度还要有体力支持。

对于自己打字速度和体能有自信并且对VIP制度不反感请站在左边，让我们去参考针对这3家网站的特别作战计划A。

敌情分析之二：

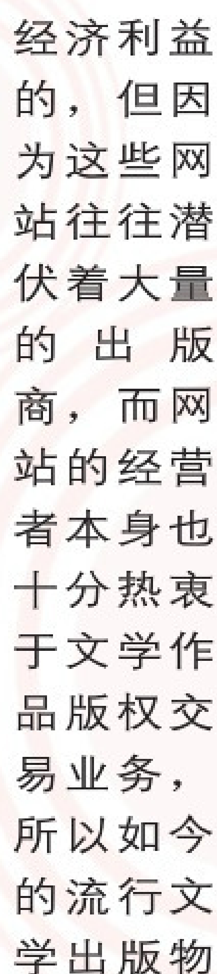
九界（图11）、红袖添香（下页图12）、晋江

这3家（当然不止这3家，它们只是最具代表性的）网站并不提供VIP服务。也就是说，读者要在这种网站看文是不需要花钱的，同样，作者在这样的网站发文也是没有稿费的。不过，没有稿费不代表不赚钱，这一点一定要搞清楚。

就像网络歌手庞龙香香们出了唱片一样能大卖一样，网络写手的作品流传也不仅仅限于网络。网络文学越来越大的影响力恰恰来自于它们对传统文学阵地出版市场的攻占。在这一方面，上述3家网站可算得上是其中的领头羊啦。



说得再直白一些，作者在这种网站贴文是没有直接



经济利益的，但因为这些网站往往潜伏着大量的出版商，而网站的经营者本身也十分热衷于文学作品版权交易业务，所以如今的流行文学出版物里，来自上述3家网站的作品比重高达60～70%强。

如果你自信自己的作品至少在品质上有一定水准，不屑于靠字数和速度取胜或者干脆没有那样的能力和体力，对自己的定位更趋向于白领，那么也许这些网站是你开拓财路的一个好办法。

这些网站虽然来钱慢点儿（绝大多数的文章都要先写完才能出版，出版了以后还要若干时日才能收到稿费），几率小点儿（就算把出版市场全部攻占了，大概也只有不到百分之一的作品有机会出版），但是一旦出版那是看得见的名和利，甭管稿费多少版税高低，至少咱也是个著作等身的“作家”了，总算是有点东西能拿出来向人炫耀，总好过起点那帮蓝领们到处给人送VIP点卡吧？

当然也有不靠谱的地方，人家VIP赚银子，那是真金白银一个字一个字算的，多劳多得，就像劳工苦力背麻袋一样，清算分明，两不相欠。而这边靠出版就难说了，也许你的东西横扫了图书市场，一口气卖了几万册，可那帮奸商只给你个基本工资40元/千字，咱又不可能往几百万字的写，眼睁睁看着人家拿你的劳动成果赚个盆满钵满，你却捧着一碗青菜叶子眼含热泪悲吟着“菜里没有一滴油”也只能算是活该。没办法，这就是一个买方市场啊。

其实赚多赚少还是小事，毕竟初入此行，谁也不指望着靠那俩稿费养家糊口（真要有这么二的饿死活该），更为关键的是这么个干法难免有违想写就写还要写得高兴的原则。比如传说中《后宫》的作者流潋紫大大，不就是想要多卖两本书吗，想着这么多拥趸为了看到小说的结局无论如何也会帮衬一下吧，暂时不在网络上公布作品的结局吊吊胃口这也是常有的事情，谁知道粉丝们不买账，反倒骂她是见利忘义，流大大只怕心里面十万分的委屈，咱图什么呀，不就是图那俩钱吗？何必说得那么露骨嘛。

总而言之，混出版类网站的好处是省时省力费心费神，倒真是白领们的写照。好啦，想偷懒不想干体力活儿又想赚俩零花钱脸皮够厚心理防线够坚挺的侠少们请站在右边，咱们的参考作战计划编号是B。

实战攻略

作战计划A

左边这排大大们，你们选择了VIP式的网站，希望靠更新和敲字换取劳动报酬，那么就让我们先来看看怎么样入门吧。

老规矩，下面的资料是神奇的“百度知道”里关于起点作者待遇的一份比较全面的概括性介绍：

按VIP订阅量，VIP订阅得越多，你就越赚钱。起点算给你的钱是每千字0.01元，也就是说你发1000字VIP章节，1个人订阅就有了1分钱。注意，发VIP章节一定要满千字才算，如果你发了3999个字，那恭喜你，你那999个字就浪费了。

每个月稿费1到4号结算，15日以前发。如果上月稿费不足200元则累计到200元发。除稿费之外你还可以领取你稿费的40%半年奖，不过半年奖是半年发一次，如果你每个月都更新10万字了，才能拿全额奖金。有一个月未满10万则只有一半奖金，两个月没满奖金就没了。

如果你的书上架之后扑街（扑街，注：没人看）了，你可以申请领取“基本工资”，每个月800元，条件也是每个月更新10万字以上，并且只能领取6个月。

稿费800元开始收税，具体税收标准详见国家税网。

但一般作家职业写手按合同上写的是千字20～50



快车 FlashGet 游戏指数流行榜

6月15日至30日

排名	游戏	指数
01	跑跑卡丁车	95
02	CS	87
03	诛仙	56
04	魔兽争霸	52
05	劲舞团	47
06	魔兽世界	40
07	QQ三国	37
08	梦幻西游	35
09	红色警戒	30
10	天龙八部	29

本期榜评 PERIOD COMMENTS

横版网游现在已经在游戏市场上自成体系，近几年来陆陆续续出现了不少这类游戏，从《冒险岛》开始到联众的《灵游记》、盛大的《彩虹岛》、九城的《快乐西游》，当然还有6月29日公测的《QQ三国》。面对风云骤变的横版网络游戏市场，一款成功的横版网络游戏必须得具备自己独特的元素，方能深得玩家欢迎。从本期榜单上来看，刚刚公测的《QQ三国》劲头不小，《QQ三国》是继QQ幻想后倾力打造的又一国产2D横版MMORPG网络游戏，这款Q版休闲游戏，根据玩家广为熟悉的三国题材作为游戏背景，画面、角色清新可爱，操作简单上手，吸引了众多玩家的眼光，加之现金Q币赠送的活动，使得这款游戏人气爆棚，究竟在今后的时间，这款游戏能不能继续维持强劲的风头，我们拭目以待。

本期榜单前5位没有任何变化，稳稳当当居高不下。《梦幻西游》、《红色警戒》的挺进挤下了上榜不久的《征途》及《极品飞车》，期待这些游戏能有所突破，再现榜单。

www.flashget.com ZCOM www.zcom.com 快车 FlashGet

元，基本就是这种情况了。

是不是稍微有点了解了？以起点为例，一般来说你在上面发的作品超过3万字了，就会吸引网站编辑的注意，在经过一系列评判之后，假如编辑大大们认为你的文有潜力，就会和你联络签约你的作品为首发文（由此可见，无论如何你写得不能太不像话，不然网站编辑是不会自动出现在你面前的）。如果你收到了这样来自网站编辑要求联络的短信，恭喜你，那意味着你的赚钱之路就要开始了。

所谓师傅领进门，修行在个人。一旦签约首发后，网站就开始计算你的订阅量，那么如何让尽量多的人看你的作品，如何让他们持之以恒不停地在你的作品上花钱，以及……如何让他们尽量多地把钱花在你身上就成为你今后日子里除了敲字之外最主要的课题（上页图13）。

在一片文海中要想引人关注，没有点特殊的提携是不行的。首页推荐啦、排行榜啦，任何能在寸土寸金的首页停留超过一小时的演出都是你要竭尽全力去争取的。君不见有些女作者可是为了能上首页推荐不惜牺牲色相与手握推荐大权的网站编辑裸聊（反正干看摸不着，不脱白不脱）；又有人长篇累牍换着马甲为自己的文写评论叫好，这年头老王卖瓜也得先戴顶草帽，低调，谁都不容易呀。

总之一句话，只要有人订阅，你就算是迈出了成功的小脚丫。如果能像萧鼎大大、血红大大那样追随者众，一呼百应，掌握某站的生死权重，那么恭喜你，白花花的银子已经在向你汹涌扑来了。如果人品再好一点，能够赢得出版商的青睐，已经在网站上赚过一茬的还能再接着赚版税，就足以令绝大多数人向兔子眼发展了。更不像话的是假如你的作品不小心引起了诸如影视制作人、游戏制作公司之类的大大们注意，那么大大您就可以期待像郭小四和韩寒那样不务正业地了此余生了。

看吧，美好的人生之路就在你脚下，还不快动弹？

作战计划B

右边的这些大大们先别急，别看着人家左边的大大动你们就动。古人云谋定而后动，知道什么意思不？不知道？连这都不知道还在这儿站着干嘛？回家补课去！什么素质哇？好歹咱是要靠出版实体书创业的作家，跟那帮蓝领不一样，要注意形象，形象。

虽说咱们不用像蓝领那样拼了老命往上垒字，可是也得有读者看才能证明自己的价值不是？所以咱写文之前最好先打探清楚如今流行什么东西？就像前两年流行校园言情，你要写掘墓挖坟捉鬼斗妖的玩意那肯定就只能自个在角落里面顾影自怜自我欣赏了。可是到了这两年风头一转，古墓派声势大盛，什么《鬼吹灯》《盗墓笔记》层出不穷，那您就不妨跟风来那么一本《楚墓疑云》之类的东西，保证能卖出去换银子花（图14，15）。

当然啦，挖坟是个技术活儿，不是人人都能干的，看看如今晋江（图16）上流行的是什么，穿越？架空？没问题，只管写那些玩意就是了，但凡能混上半年榜的总有办法出版，谁让如今就兴这个呢？

您问怎么混上半年榜？Good question！能问出这问题来可见您是摸着点儿门路了。



想上榜的第一要诀就是脸皮要够厚，自荐！不用怕给人添麻烦，只管向祥林嫂学习，逢人就说，俺写了一篇XXX，特好，大大去看看吧；求砖、求评之类的自然不可少。什么？怕人家拍砖？傻了吧你？评什么重要吗？被拍砖重要吗？有人看有人说才是最重要的呀。拍砖怕什么？还怕他/她拍得不够狠呢，最好一砖头下来血流成河，那么恭喜你大大，你红了。你红了就意味着你出名了，你出名了就说明出版商注意到你了，注意到你就说明你的文要出版了，要请客吃饭哦。

如果自己找的砖头还不够狠，不怕，咱还有粉丝呢，号召粉丝们刷分，人多力量大，我天天刷时时刷就不信刷不上榜，只要刷上去了，咱就不怕了。

出版么，就不用多说了吧？无非是稿费啊、版税啊，关键在于你能卖多少本书，卖得多自然名利双收，卖得少也没关系，有个最低印数保障呢。20万字一本的书好歹能赚上个万儿八千的，比他们蓝领生往里砸字要划算多了。何况，他们一个故事动辄往200万字招呼，那得多少情节多少设计得死多少脑细胞呀。咱不学他们，咱就那三招鲜，这本写完写下本，换换名字就是一篇“全新力作”（图17），划算吧？



授权范围	具体描述	权益说明
实体出版代理授权	由晋江原创网代理本作品在世界范围内的繁简体实体出版事宜，出版成功后，晋江原创网将收取本作品稿费的10%作为代理费用，我不会跳过晋江原创网与任何书商、出版社、中介单独联系，如果有任何组织或个人联系我出版，我会将此事转给晋江原创网处理。	积分系数增加1点，并且发文即增加1万积分，达到5万字再增加10万积分，并有更多机会获得编辑点评、评论组点评，成功出版的作品被列入晋江原创网出版列表，并在首页有新书封面介绍。
非实体出版代理授权	由晋江原创网代理本作品在世界范围内的繁简体非实体出版事宜，包括但不限于手机阅读、收费下载、音频改编、漫画、影视改编等，收费阅读下载类代理成功后，晋江原创网将与作者按5:5比例分配收入，影视改编类一般数额较大，就个案另行协商，我不会跳过晋江原创网与任何组织或个人单独联系，如果有任何组织或个人联系我，我会将此事转给晋江原创网处理。	选择本授权的作品，积分系数增加0.5点，到达5万字时增加5万积分，并有更多机会获得编辑点评、评论组点评。

17

总结一下，别傻了吧叽地闷头写文，一定要跟读者、编辑大大们搞好关系，要懂得推销自己，要懂得炒作，这年头炒作才是王道，炒得起你就发得起，明白不？有人说这是玷污文学？谁说咱这是文学了？白马非马，咱这是网络文学，知道不？



网络红人兵器谱

■ 北京 老虎月关

网络红人，作为一种草根娱乐，是与平民造星运动共同兴盛的文化，代表着民众个性的觉醒，代表着娱乐蛋糕的扩大。先吃到螃蟹的人，比如芙蓉姐姐、小胖等，现已功成名就，开始了收益阶段。

新一代的网络红人如何面对竞争？网海茫茫中后浪滚滚杀到，再做英雄，已不是原本那个好出名的江湖，如今做网络红人好似真人快打，难度级级攀升。做人难，做红人难，做网络红人更难，想要做一个正面意义的网络红人，难上加难！但是网络以其博大精深，允许一部分人靠自己的努力先红起来，且看网络新一代红人实力分析。

刀

刀，青铜器时候就有利刃，以其耐使用好操作成为首选兵器。网络红人最常使用的就是外貌，容貌好比一把尖锐的刀，挑动看客的神经，天生丽质的好似高大美形的毒药，以及阳光的Acosta （http://blog.sina.com.cn/acosta），不用自己张口，自然有粉丝把你形容得犹如地球天后，就连职业也能当作是美貌的磨刀石，比如公交MM，她的公共汽车成为了背景，虽然没有成为“服务明星”，并不影响人们欣赏简陋工作环境衬托下的美貌。

但假如正巧没有外貌硬件，顶多组装起来五官各零件能用，那也不用急。人类是因为使用语言才美丽，网络红人可以靠语言大灌迷魂汤水，自恋是一种另类的美，用语言把自己形容得天仙化人，早有网络红人前辈们用过，堆砌的形容词有长城那么长，金字塔那么高，每每让人看到，都从内心深处发出无数个字母符号，这几个字母分别是“O”“R”“Z”。

用刀之道就在于刀未到，刀锋先伤人于无形，熟练使用文字作为主流磨练之道，是用刀者的必然修行。

ID：chaseaini（贝贝）

英雄出身：天涯真我

前辈榜样：双双表妹

杀伤武器：温柔刀

武器解说：chaseaini初次亮相天涯，即获得众多老狼看好。老狼们嗷嗷称赞曰：虽天涯貌美妹妹众多，食之乏味，惟chaseaini妹妹清纯温柔，恰似暖风，温暖吾心。温柔的微笑，清醇的外表，以及可爱的小诗歌，让chaseaini拥有传统和知性之美，内敛之味。

刀法成就：小刀初成，现已助阵“厦门胡戈”拍网络剧《贝心》。



chaseaini

发展指数：★★★☆

ORZ指数：10%

高人分析：chaseaini外貌出众，造型亲民中透着专业，路线走才女大过美女的迂回路线，一把温柔小刀，割得粉丝们柔肠寸断。然而美女可爱的路线太多人竞争，一旦不能坚持或稍微放松，就走向了脱衣的大军，长久坚持又可能造成审美疲劳，如何走出自己特殊的风格，全看温柔刀发挥到极致。建议chaseaini内外双修，多参加慈善与文学活动，显示自己的爱心，发展路线可以扩展到宠物版。



天仙MM民族照

ID：公交MM

英雄出身：博客扬州

前辈榜样：天仙MM

杀伤武器：菜刀

武器解说：菜刀其实是最有杀伤性的武器，小小菜刀不可小瞧，当一把菜刀用得娴熟之后，就可庖丁解牛。公交MM以日常形象出现，最有平民风范，菜刀使得灵巧，在本人还没察觉之前已经开始小红了，斩杀粉丝一批。她走的这种纯天然而突然爆红的路线，非常像天仙MM，


公交MM

然而从她身上看出是一种正直向上、积极乐观的态度。在简陋的空间里认真工作，本来就有让人倾慕感动的因素在，再加上公交MM的经历，更让人看到了草根平民女孩的力量。

刀法成就：大刀阔斧，闲谈新浪网站，做客凤凰卫视，正式签约成为扬州旅游形象大使。

发展指数：★★★★

ORZ指数：25%

高人分析：公交MM的走红，代表着网民健康化、正常化、生活化的审美，人们开始关注身边的人，并且愿意为这样不露不搞怪的女孩子倾倒。但公交MM应该更加注意的是，她的粉丝中很大一部分是女性，那是因为菜刀拥有通杀的魅力，平民具有惺惺相惜的特质。而公交MM迷人的重点是她日常工作的甜美笑容，人们渴望美好的服务，公交MM如果能通过服务让自己的工作更完善，推广自己的服务经验，多发挥扬州地方特色，避免参加过多纯商业活动，那将会锦上添花。

ID：蔷薇老妈

英雄出身：新浪杂谈

前辈榜样：芙蓉姐姐

杀伤武器：骷髅刀

武器解说：大秀“S”身材，常夸自己美艳，是不是从中看到了芙蓉姐姐光辉的身影，姜是老的辣啊。蔷薇老妈并非要靠此成为卖点，她真正的王牌，是52岁的年龄。骷髅刀是足以对抗青龙偃月刀的神奇刀具，青龙偃月刀便是传说中关羽杀死貂婵的宝器，无论怎样的美女都会变成白骨，青龙偃月刀是不珍惜美貌的代表。相反，骷髅刀则使骷髅也有美艳的权利，此刀被蔷薇老妈发挥四成力道，还不到横扫千军的力度，革命尚未成功，老骥仍需伏枥。

刀法成就：刀法保守，还待进步，目前已在各大门户网站亮相，并做客齐鲁电视台《开讲930》。

发展指数：★★☆☆

ORZ指数：80%

高人分析：中老年人上网的不多，中老年人上网秀身材艳遇的更加少，但中老年人在精神体力和彪悍程度上都已经比不上年轻人，简单点说，就是没那么能折腾了。既然如此，只能扬长避短，丰富的人生阅历和中老年人的独特思维正是发展所在。世界正老龄化，老年人的话题和被关注性将大大提高，与其跟年轻人抢着去整容、脱衣、卖艳遇，还不如多探讨一些中老年人的时髦生活和美容养生，更能发挥本身价值。


蔷薇老妈

ID：acosta (http://blog.sina.com.cn/acosta)

英雄出身：新浪博客

前辈榜样：毒药

杀伤武器：阳春刀

武器解说：2006年3月7日，一名普通男生在新浪博客开版了，他两三天一更新，用博客记录生活、上传照片，这个开始并没什么关注点的大男生，就是后来名声大震，号称极地阳光一出，只见刀影不见刀杀，杀人于无形，新浪排名第三，51 780 000点击数的刀神是也。他的博客非常平静，就好像阳光一样自然自在，他的刀法难以琢磨，时而生活时而深沉，就好像周星驰在思考一样；他的内功博大精深，从不为了任何侮辱漫骂和负面新闻而浮动，自有粉丝将他踩到外星；他的武器幻化多端，唱歌、写文、跳舞、演艺，无所不能，然而最得民众心的——还是他刀一样的外貌，反射了阳光的光芒，如太阳神一样可爱的外貌，“极地阳光”普照大地，深得民心。

刀法成就：神刀境界，受邀担任《青年文摘》形象大使；出演电影《化学反应》男一号；CCTV-2报道；参演电影《左右》；美国国会议员邀请共进晚餐……

发展指数：★★★★★

ORZ指数：75%

高人分析：动物界最美的动物往往都是雄性，雄性更能将外貌的美展示到极限，从这个意义上来说，男性确实是最适合使用刀的。

acosta每一步所走的路线都透漏着玄妙，其刀法神奇，常常出人意料，超越个体，超越性别，并非单纯来自地球的独立思维。他从文艺到文学再到电视电影慈善事业，涉及路线非常广，甚至他的文采也相当好，博客的写作具有一定深度。这本来是件好事情，但老话说得好啊——贪多嚼不烂，多方向的发展容易造成定位不准。舞林大会的失利，正是专业太杂而不精纯的表现。acosta经常被网友称为忧郁神秘，而他号称草根平民，文字似乎显示着自己的个性随意，照片显示着富贵奢华，视频带着明显团队操作的痕迹，真是重重迷雾，佳人在水一方。阳光的存在本来是一种非常自然的状态，一旦在茫茫迷雾之中，就会引发好事者的追寻，当网民了解阳光有可能是摄影棚里的白炽灯，那么acosta的个人前途就非常危险了，地球是很危险的啊。


acosta



在我国古代，特别是战国、秦汉战争史中，剑是步骑兵的重要武器，剑作为一种实战武器，受宠于各个阶级，统治阶级把它佩带于身，以别品秩高下，道家用它作法器，侠士凭三尺龙泉扶危济困，除暴安良。新一代使用剑的名人，非网络写手莫属，他们三教九流汇集一堂，剑因为不像刀那么好操作，因此只适合部分能使剑

挥墨的高手。

网络红人的第一个时代，也是由化笔为剑的高人开创的，网络写手，曾是那么辉煌的一群——痞子蔡、宁财神、李寻欢、安妮宝贝、慕容雪村、今何在。而今的网络写手却开始走向了末路，过多的商业介入、过快的人员更新，使网络写手一手笔一手鲜花，脚下骑着三轮车，头顶顶着小气球，他们似乎已经忘记剑的秘诀是专心。

ID：天下霸唱

英雄出身：起点中文网

前辈榜样：卫斯理

杀伤武器：玄幻剑



鬼吹灯漫画封面

武器解说： 使用玄幻剑的人太多了，曾有一位网虫这样说：十个猥琐男，九个看玄幻，一个写玄幻！玄幻世界里美女如云，英雄胆肥，然而使用得像天下霸唱这样好的却不多。首先他的剑法并不繁杂，这在玄幻一派里就难能所见，其次他的剑法精准，选择的题材正是别出心裁，有这两点，已经可以让天下霸唱称霸一时。

剑法成就： 剑法已成，《鬼吹灯》正式出版，起点文学网（http://www.cmfu.com/）3万元为《鬼吹灯》悬赏同人，之前还为此作联系漫画以及电影化。

发展指数：★★★☆☆

ORZ指数：75%

高人分析：《鬼吹灯》是相当成功的作品，将鬼、盗墓这一新生题材发挥得淋漓尽致，在写作上节奏紧张，一波未平一波又起，悬念十足，人物性格分明，尊重女性主权，脱离一夫多妻旧网络玄幻模式。但仅仅一部作品是不够的，网络写手的路是漫长的，能将作品漫画化是很好的一步棋，这也是起点网的有效推动。但网络写手能否长红要看第二部作品，使剑要长气长练，才能登峰造极，这一点上是比使用任何兵器都更艰难的。

ID：洪晃

英雄出身：新浪博客

前辈榜样：无

杀伤武器：时尚剑


少女洪晃

武器解说： 使用时尚剑的人是有的，比如安妮宝贝，但她使得远远不如洪晃好和专业。洪晃的博客一打开，充满了罗马、柏林、巴黎、红酒，而安妮宝贝只能在越南颓废着，时尚是需要资本的。时尚也必然带着性的气息，在这一点上，洪晃外貌没雄厚资本，但她永不避讳，大胆调侃，比用身体去写作的人群不知道高几个段数。剑法融合西方东方两大剑派，华丽异常。


洪晃现照

剑法成就： 剑法精进，正如洪晃博客的名字——洪晃找乐的Blog，她并不需要在这里得到太多的利益，但是谁又能说没收益呢，偶尔可以宣传一下朋友的婚纱店，或者宣传一下自己所在的杂志。

发展指数：★★★★

ORZ指数：65%

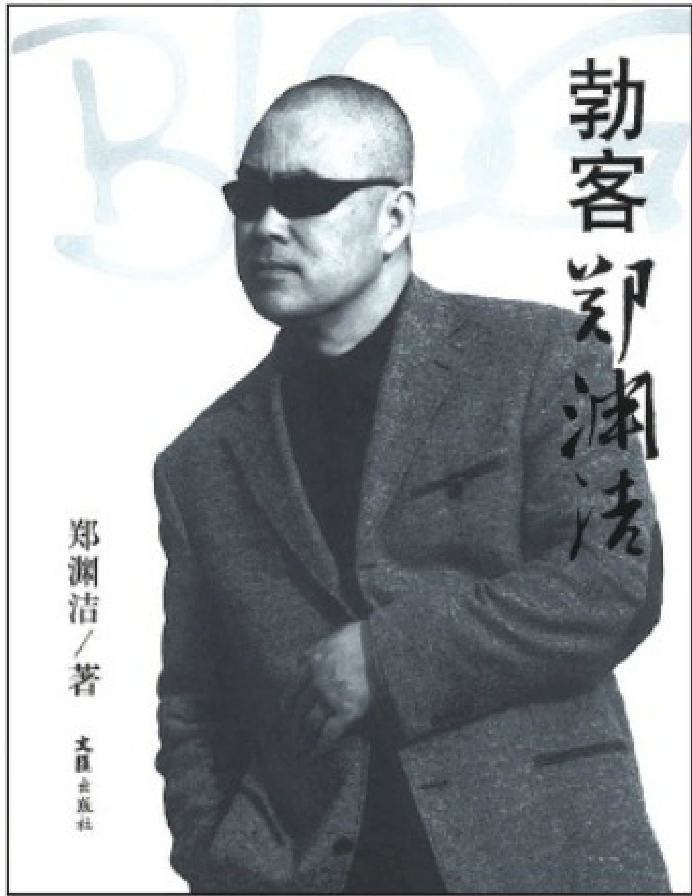
高人分析：洪晃本身就是名人，外祖父章士钊是著名的爱国民主人士。母亲章含之也是位出色的女外交官，曾写下轰动一时的《我与乔冠华》一书，洪晃就是这本书中的"妞妞"。她具有先天成名的条件，在真人快打世界，出身名门是很好的一身甲胄，她对生活、时尚、杂志都有很深的了解。唯一的缺点恐怕在于她自己，这么多年来，洪晃只作为陈凯歌的前妻被提起，而今"同学少年多不贱，五陵衣马自轻肥"，作为一个主编和飞来飞去的时尚人，疲倦将是她最大的敌人。

ID：郑渊洁

英雄出身：新浪博客

前辈榜样：无

杀伤武器：湛泸剑



童话大王

武器解说： 湛泸是一把剑，更是一只眼睛，君有道，剑在侧，国兴旺。君无道，剑飞弃，国破败。所谓仁者无敌，湛泸剑是一把有道之剑。郑渊洁尽管已经不再把童话挂在嘴边，但他仍然是中国最关心孩子的文人之一，他的博客曾叫过"勃客"，现在改名叫皮皮鲁之父，不知道是不是想寻回遗失的美好呢？郑渊洁已经是个中年人了，在浑浊的世界中如鱼得水，失去了看世界的纯真眼睛，但凭借其说中文是座金矿，在全国两百所小学写作文，他就能握住湛泸宝剑。

剑法成就： 剑神级别，从开了博客，童话大王摇身成网络红人，他开始重新有了写作激情，写童话也写别的。再版童话集；参加各个电视台访谈；组织讲座；与娱乐界接轨，拍摄电视剧《将爱化做珍珠雨》，驾剑飞升成仙。

发展指数：★★★★★

ORZ指数：65%

高人分析： 坚持自己，没事想想过去。

鞭

鞭是中国古代以钢铁制作的手握短柄兵器，与刀剑不同，它们不是用锋刃去刺斩敌人，而是以砸击伤敌，因此它本身质坚体重。同时这兵器也与刀矛不

同，并不是大量装备军队的常用兵器，常常是一些勇将喜用之物。

使用鞭是高级技术活，胡戈点馒头成金，是因为他会剪辑、会后期制作，鞭虽难用，在图文时代，却是最有效横扫千军的杀伤强武器，用鞭的高手将是今年发展最有前景的。

ID：胖兔子粥粥

英雄出身：MSN博客
前辈榜样：自杀兔子
杀伤武器：兔耳鞭



胖兔子

武器解说： 不要以为兔子耳朵不是什么厉害武器，在“萌”的时代里，可爱就是王道。兔耳鞭可爱得让人全无防备，兔耳鞭征服地球听说没？温柔、敦厚、怕老婆，以及小小的搞怪，简直是新时代模范丈夫的标准，胖兔子粥粥的兔耳鞭对女性杀伤力可达到90%以上。

鞭法成就： 一挥而千军万马，MSN博客大赛第一名，获得Polo车。

发展指数：★★★★
ORZ指数：60%

高人分析：胖兔子粥粥现在参加双面梦龙大赛，主题是救助小动物，他很清楚自己要走的路，只能祝福他——一路加油。

ID：王卯卯

(http://blog.sina.com.cn/wangmomo)

英雄出身：新浪博客
前辈榜样：洋葱头小E
杀伤武器：贱鞭

武器解说： 从2007年开始，网络上说到表情，已经不用可爱来衡量，而用“贱”这个词，这个字并非通常意义上的贬义，而是形容有点痞得可





兔斯基

爱。鼎鼎大名的兔斯基，用它那眯缝的眼睛，打败了同样眯缝着眼睛的跨国犯罪者流氓兔。兔斯基的冷幽默和人性化生活，兔斯基的夸张表情和残酷故事，已经逐步的渗透到MSN、QQ的表情单位中，正无声地打败进口表情，树立起兔斯基的国际化新形象流氓大旗。

鞭法成就： 鞭成名就，参加多个网站访谈，并接受电子杂志《开了》采访，主持人徐静蕾。

发展指数：★★★★★
ORZ指数：89%

高人分析：王卯卯目前在制作自己授权的T恤，兔斯基已经形成了品牌，足可注册生产，小规模的授权制作在质量和数量上还是难以保证，一旦质量出现问题，无疑会破坏品牌形象。兔斯基应该向着卡通以及周边制品的方向寻找出路，但目前来看，王卯卯并未意识到其品牌价值，兔斯基也还缺少着亲善儿童的特性，这只兔子的性格还应该更多完善。

ID：非常真人

(http://blog.sina.com.cn/fczr)

英雄出身：天涯贴图
前辈榜样：胡戈
杀伤武器：恶搞之鞭



非常真人

武器解说： 平民也要娱乐啊，就和地主家没余粮也要吃饭一样。非常真人在最开始还是狂舞恶搞之鞭，没有一个具体方向，看似小儿杂耍，在短短几个月时间，他们已经寻找到嫁接的方法，将漫画嫁接到娱乐事业时事上，恶搞本来就具有眼球的事物，将恶搞之鞭发扬光大。

鞭法成就： 登峰造极，浪兄继推手天仙MM之后，再次获得了制造网络红人的全面胜利。这一刻他不是一个人，而是全体非常真人的灵魂附体，不管是上各家访谈还是真人推广向演艺，不管是出书还是拍电影，真人都不是一个人。

发展指数：★★★★
ORZ指数：91%

高人分析：《天下无贼》里黎叔说得好啊，队伍大了，不好带啊。浪兄带的非常真人的队伍越来越大，人员一多，可操作性就越差。浪兄因为推手操作，得罪了部分网友，甚至导致了疯狂超人PK非常真人事件。浪兄纵然很有才地及时把真人组织了公司，只是进军正统娱乐是需要资本的，非常真人电影的惨败就是血淋淋的钞票例子啊。在这种两难的境界中，坦诚、合作、挖掘员工深层才能才能是首要的，多人的团体推出难行，就一个个零售。“火起来就不能熄。”浪兄是这样告诉自己告诉真人们的，浪兄的操作贵在努力，失败在于太努力了，从而失去了太多东西。



棒

说起棍棒，自然会想到《西游记》（http://baike.baidu.com/view/2583.htm）中的齐天大圣孙悟空，他凭一条金箍铁棒，七十二变化，上九天，入地狱，十万天兵肝胆惊。棍术是所有兵器中最讲究一个勇的，使用棍棒之人必要刚猛异常，要有超越常人的心理素质和极强的抗板砖能力。江湖当中数十年也不出几个使棒的大家，曾有新东方老罗，惜不够辛辣，也有酷酷的法拉利，稍逊文才，万人唾骂雅阁女，模仿痕迹太重，也有推荐一夜情和周公子的，前者小资棒已经落败，后者江湖退隐，贵族出场费太高。

ID：万峰

（http://wf.it.com.cn/）

英雄出身：浙江人民广播电台（http://baike.baidu.com/view/272624.htm）

前辈榜样：新东方老罗

杀伤武器：打狗棍



万峰

武器解说：万峰老师是浙江人民广播电台文艺台《伊甸园信箱》节目主持人，他主持的性教育节目和特殊的主持风格极有特色。万峰老师接下了打狗棍，专打色狼，经常劝人离婚，遇强则强，遇弱还是强，截选万老师精彩对话一段。

女听众：我和我男朋友分手了，可是我还是很爱他，怎么办？

万峰：分手了就分手了呗。

女听众：可是我还是很爱他啊。

万峰：你现在啊就是一只在井底的蛤蟆，只看到身边的这一只蛤蟆。等有一天你爬上来了，看到更好的蛤蟆了，你就不会想着这只蛤蟆了。外面的蛤蟆多的是，干吗老缠着一只蛤蟆？

棍法成就：发扬打狗棍法，色狼全部打败。万峰老师的事迹自网上传播开来以后，他主持的伊甸园节目被称为中国转播范围最广的省级广播节目，万峰老师成为最热手的主播受到各电台邀请，并参加各大网站访谈。

发展指数：★★★☆☆

ORZ指数：92%

高人分析：万峰老师，正直且彪悍着，只要坚持下去，定能有更深作为。

ID：宋祖德

英雄出身：新浪博客（http://blog.sina.com.cn/songzude）

前辈榜样：前无来者，后无追者

杀伤武器：金箍电棒



宋祖德

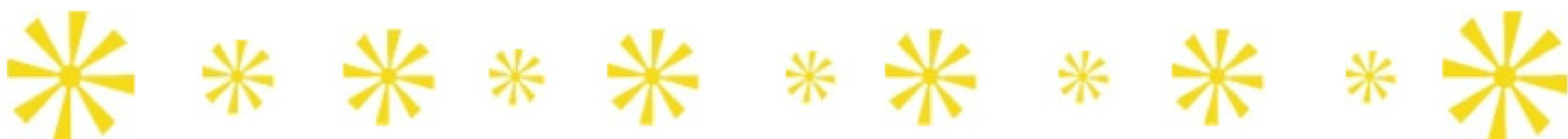
武器解说：孙行者曾用金箍棒一路打杀无数妖孽，宋祖德用金箍电棒打杀无数人。这个世界上只有你想不到的，没有祖德打不到的，任何明星连自己都不知道的新闻，宋祖德全部都知道，连克格勃都查不到的内幕，宋祖德都像亲眼看到。他的金箍电棒，实际上已经是和原子弹与臭鸡蛋一样厉害的杀伤武器了。

棍法成就：宋祖德是个能人，自从使用了金箍电棒，更加大显神威。宋祖德诗人目前影视歌多栖，集编导演于一身，还代言壮阳药。最大的收获是竟然有网络文妓死疼疼倒追上了宋祖德，真是名利双收。

发展指数：★★★★★

ORZ指数：100%

高人分析：宋祖德先生文成武德，千秋万载，一统江湖。



只要有网络，就将有网络红人，但使用兵器的，兵器也有脱手的时候。网络红人的自然产生与刻意制造，矛盾也越来越深，一方面自然而成的网络红人娱乐性不能长久，一方面刻意制造的网络红人让网友有被欺骗的感觉，比如用曲别针换别墅的艾晴晴，当人们知道这个创意的时候，曾非常热心地支持，一旦背后推手暴露，艾晴晴在人们心中的地位也一落千丈。2007年兴起的偶像已经非常社会和谐化，朝着健康、文明、美丽的方向奔跑，现实中的审美观和网络审美观正在步调一致的和谐中。



艾晴晴最新造型照



Windows Vista™ Bringing clarity to the world

一步之遥

——高低硬件配置的Vista设置

■广东 GZ

无论是目前主流计算机的更新换代，还是全新操作系统Windows Vista的推广，双方都处于一个相互磨合的过渡时期。对于用户而言重要的并不是硬件或软件的升级，而是针对手中计算机的实际配置及主要用途进行针对性系统设置，以获得更高的执行效率或是更好的操作体验。也就是说低配置的计算机可以调整获得更流畅的运行速度，高配置的计算机也可以调整发挥出硬件的能力，而两者都可按照用户的实际应用方式获得最佳的系统执行效率。

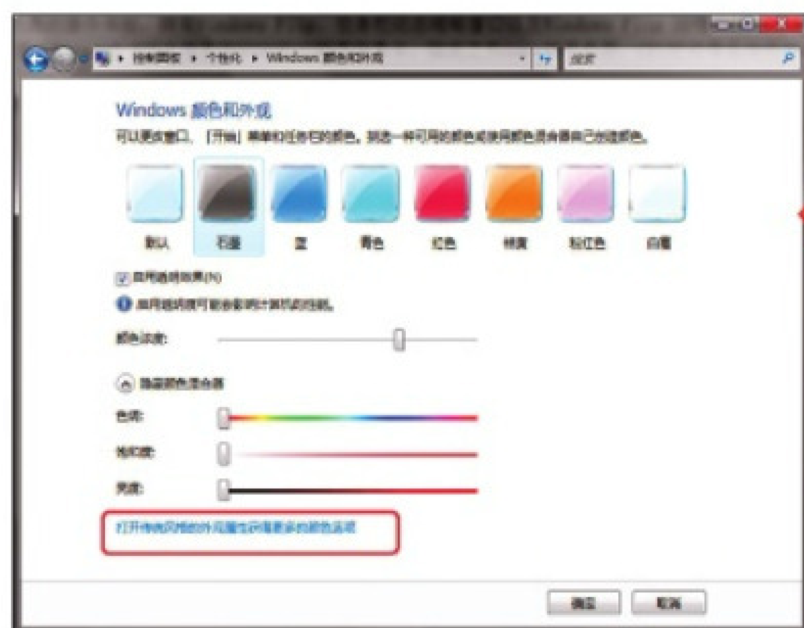
一、主题界面

Windows Vista的主题界面是其主要的特性变化之一，在带来更漂亮外观的同时也让用户获得更快捷方便的操作体验。不过外观界面对于系统资源的占用也是必然的，全开特效和关闭大部分特效之间的性能差别非常明显，通过调整用户可在视觉体验和资源占用之间做出适合的选择。

1. 开启非系统默认启用的Aero主题外观。鼠标右键点击桌面并在弹出菜单中选择“个性化”选项，点击个性化对话框窗口中的“Windows颜色和外观”选项，在外观设置对话框窗口中选择“Windows Aero”，点击“确定”即可。



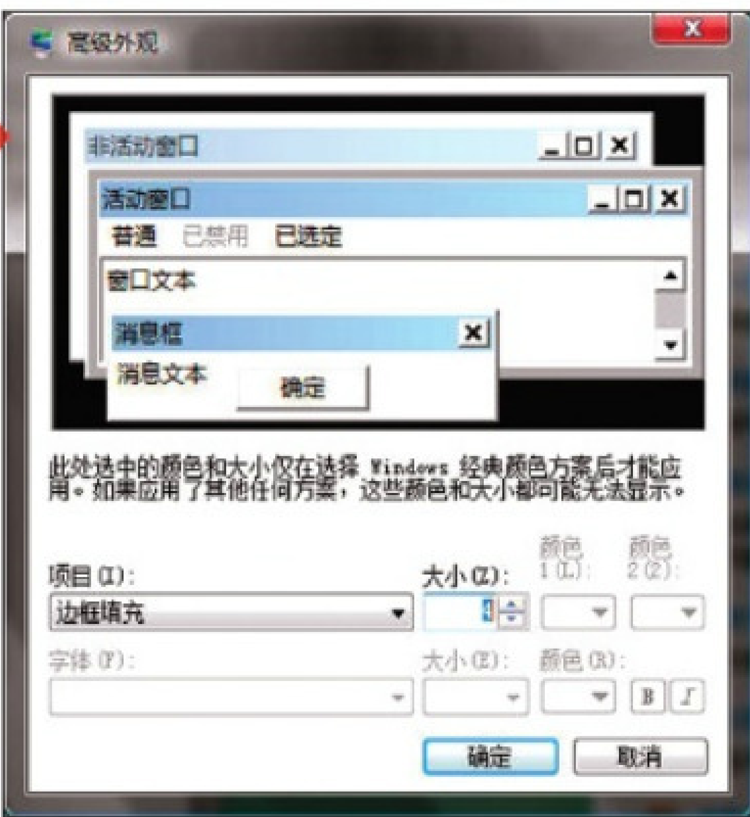
设置目的： 用户可获得既美观又方便的操作体验，在半透明的磨砂玻璃窗口基础上拥有Windows Flip、任务栏动态缩略窗口及Windows Flip 3D等特性，提供Windows Ultimate Extras的DreamScene动态桌面。其负面效果会占用更多CPU时间、内存等系统资源，低配置计算机桌面操作甚至会有明显时滞。设置建议用于任何DirectX 9以上并支持WDDM驱动程序显卡的计算机，但并不推荐1GB内存以下配置的计算机启用。



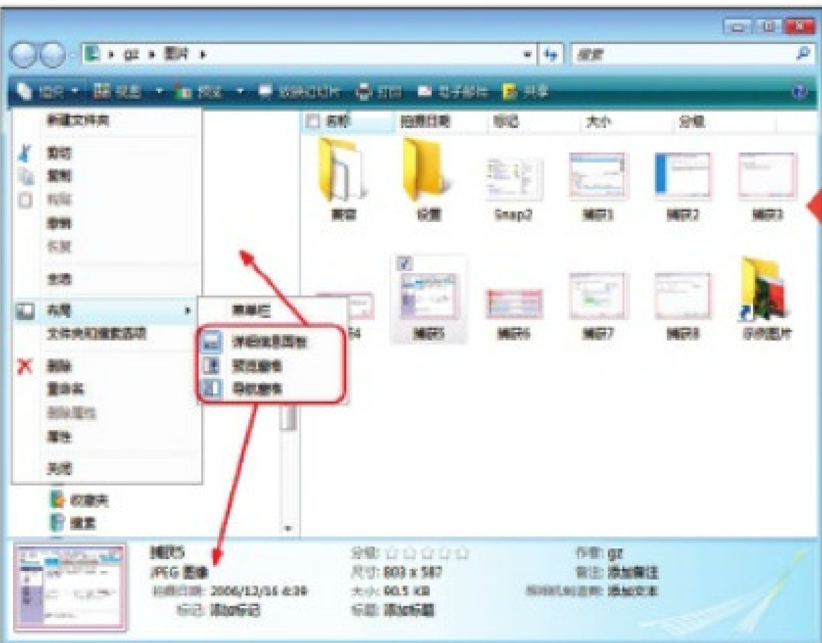
2. 自定义或关闭Aero主题外观。再次进入个性化对话框窗口点击的“Windows颜色和外观”选项，即可自定义对话窗口的边框颜色和透明度，如果点击下方“打开传统风格的外观属性获得更多的颜色选项”链接，即可再次打开外观设置对话框，选择“Windows Vista基本”即可关闭Aero回到系统默认外观。

设置目的： 用户可获得任意颜色和透明度级别效果的窗口边框效果，能有效配合用户选择的桌面壁纸等其他外观元素，或关闭Aero切换到其它主题外观。设置可用于任何已开启Aero主题的计算机。

3. 对话窗口边框的调整。在外观设置对话框窗口中点击“高级”选项，在高级设置对话框内项目下拉框中选择“边框填充”，即可设置对话窗口的边框粗细。



设置目的：用户可调整包括对话窗口边框在内的众多外观元素，完全自定义操作系统的外观界面。设置建议用于由于显示器尺寸比较小而Vista默认窗口边框比较粗，感到十分困扰而不能适应Vista默认外观的用户。



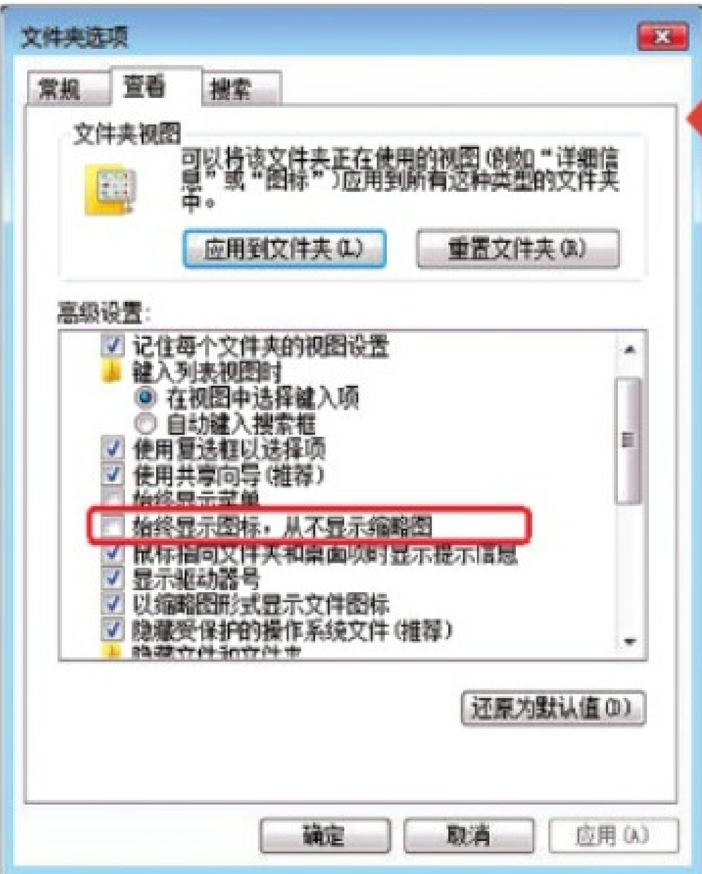
4. 调整文件浏览操作的空间。点击资源管理器工具栏的“组织”选项，并选择弹出菜单中的“布局”，去除勾选即可关闭资源管理器的详细信息面板和导航窗格。

设置目的：用户可关闭并不需要的显示信息，以获取更大的文件浏览和操作空间，同时提升资源管理器的文件显示速度。设置同样建议用于显示器尺寸较小的计算机。



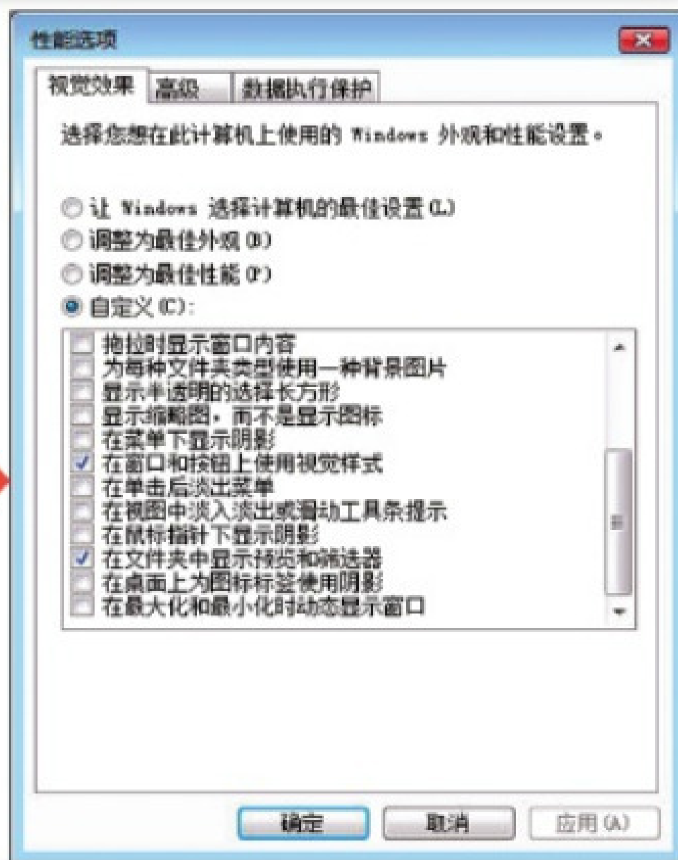
5. 开启文件预览窗格。在上一步操作过程中反向操作，勾选“布局”菜单中的预览窗格，即可在浏览文本、图片、多媒体文件时预览其内容。

设置目的：通过开启预览窗口获得更快捷方便的文件浏览体验，用户可通过内容预览查找需要的文件，其负面效果是系统资源的大量占用。设置仅仅建议用于高配置的计算机，如果用户开启该功能发现内容预览时滞甚至失去响应，则不应开启此功能。



6. 关闭文件浏览缩略图。点击资源管理器工具栏的“组织”选项，并选择弹出菜单中的“文件夹和搜索选项”，在文件夹选项对话框中切换到“查看”页面，勾选“始终显示图标，从不显示缩略图”选项即可。

设置目的：使用资源管理器时文件或文件夹不再显示缩略图，使得文件夹的开启更加迅速。设置建议用于开启文件夹、尤其是开启图片视频文件夹会有明显时滞的计算机。



7. 调整主题外观的视觉效果。右键点击开始菜单的“计算机”选项，在弹出菜单中选择属性，点击对话框中的“高级系统设置”，切换窗口至“高级”页面并点击“性能（设置）”按钮，在“视觉效果”页面中选择自定义，通常仅只需保留选项“在窗口和按钮上使用视觉样式”和“在文件夹中显示预览和筛选器”。对于开启了Aero主题的用户可增加选项“启用透明玻璃”和“启用桌面组合”。

设置目的：在不改变操作系统基本外观的前提下，获得系统菜单和用户操作的最佳响应速度，其负面效果是失去某些华丽的操作体验。设置可用于任意配置的计算机，及并不过分在意操作系统外观而更在意操作响应速度的用户。



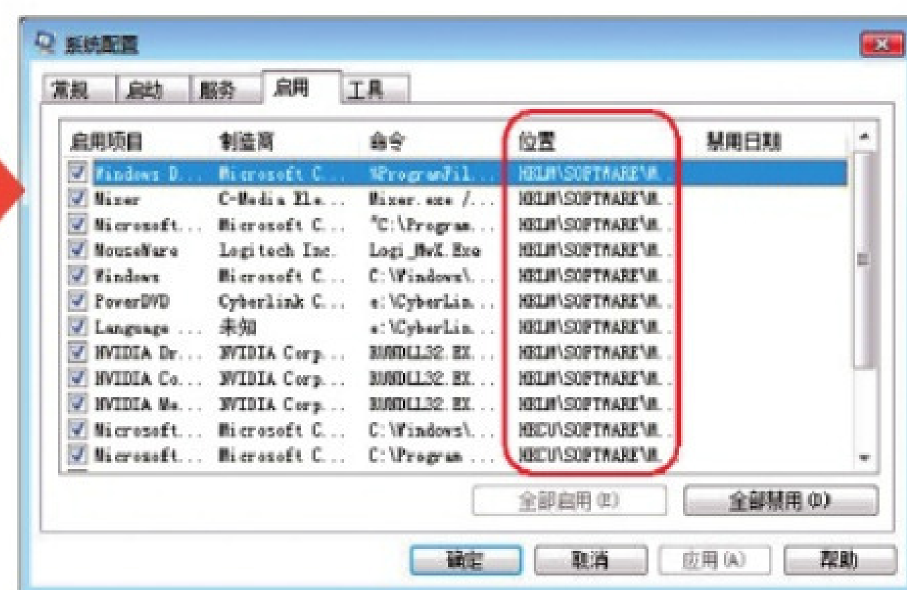
8. 调整开始菜单的项目。右键点击任务栏并在弹出菜单中选择“属性”，切换任务栏属性设置窗口至“开始菜单”页面，用户可直接选择启用“传统开始菜单”，也可点击旁边的“自定义”按钮，逐一设置开始菜单中的所有具体项目，尤其是调整其中的开始菜单的具体搜索内容。

设置目的：调整开始菜单项目和外观以符合用户自身需求和菜单响应速度，从而客观上提升用户的操作效率。设置可用于任意配置的计算机，特别是长期养成的自有操作习惯的用户，例如将“运行”命令放置在开始菜单上显然就更符合WinXP平台习惯。

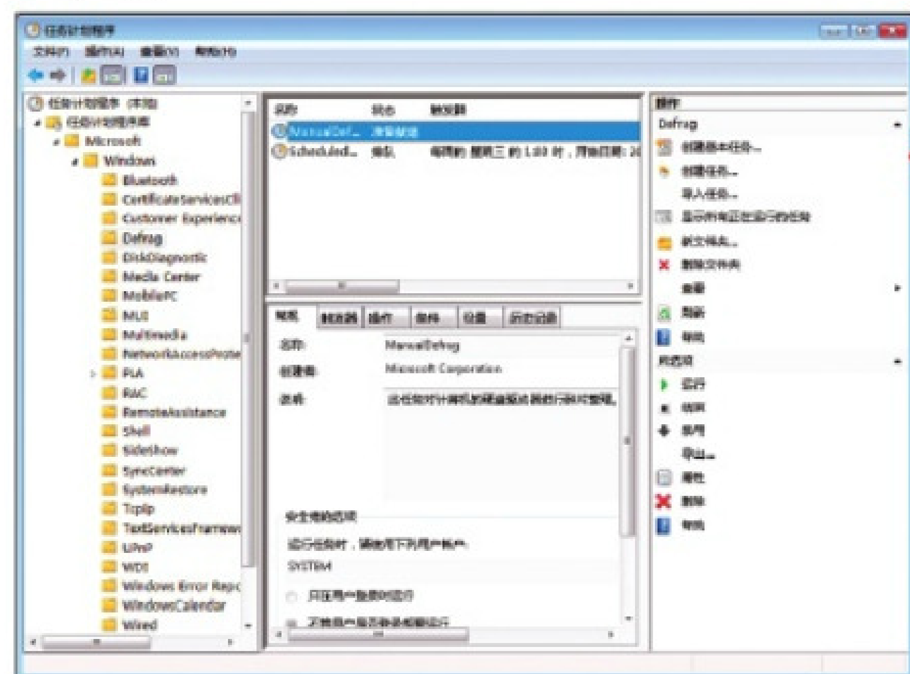
二、系统程序和功能

并非所有用户都需要Windows Vista自带的应用程序和功能，然而它们往往都是相关应用的默认值，调整这些设定能有效提高用户的操作效率，减轻操作系统运行的不必要资源占用。

1.关闭自启动应用程序。点击开始菜单并选择附件中的“运行”，在运行对话框中输入命令“msconfig”，将系统配置对话窗口切换到“启用”界面，去除列表项目前面的复选框即可禁止应用程序随操作系统自启动，更彻底的办法是在资源管理器或注册表中找到“位置”列表中自启动项目删除。



设置目的：禁止应用程序随着操作系统一起启动，从而加速操作系统的启动过程及释放被预启动资源占用的系统资源。设置建议用于内存配置偏低的计算机，对于被禁止自动启动的应用程序，在需要时用户可随时手动启用。



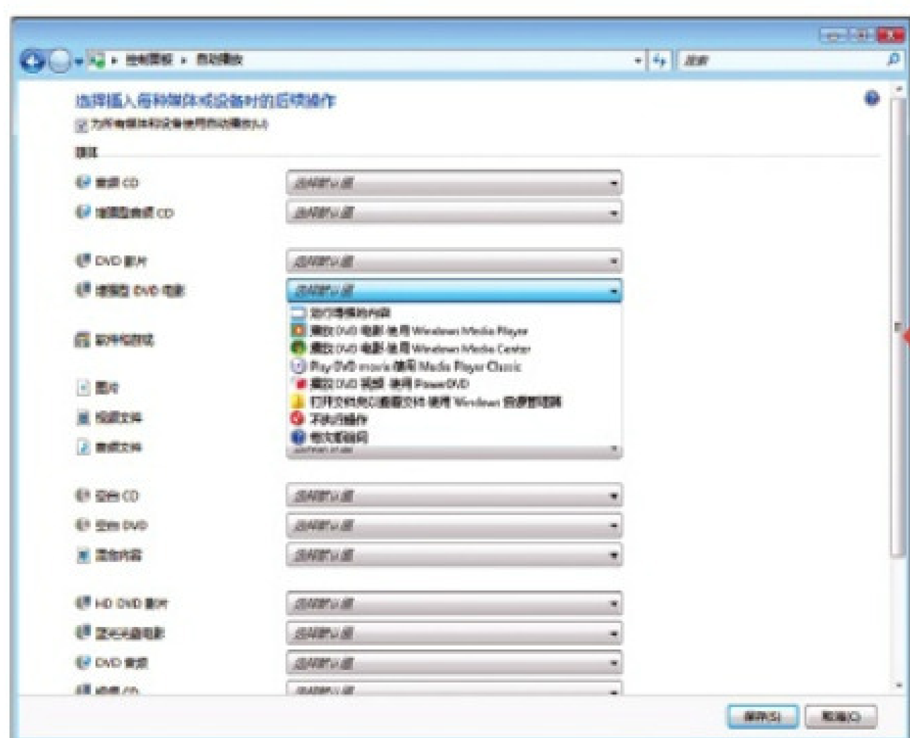
2.关闭计划运行的应用程序。进入控制面板点击“管理工具”，在管理工具中启动“任务计划程序”，在配置窗口中展开Windows的任务计划程序，将用户并不需要的后台计划任务禁用即可，不过注意不要禁用其中的隐藏项目。

设置目的：禁止任务计划程序的后台运行，或也可调整其运行启动的频率，例如说自动硬盘碎片整理完全可以设定为手动启动，以提高操作系统的运行效率。设置可用于任意配置的计算机，但不熟悉系统组件的用户需谨慎使用。

3.关闭系统自带的应用程序和功能。进入控制面板启动“程序和功能”，点击对话窗口左边的“打开或关闭Windows功能”，在这里可关闭或卸载用户并不需要的系统自带软件，去除应用功能前的复选框即可。



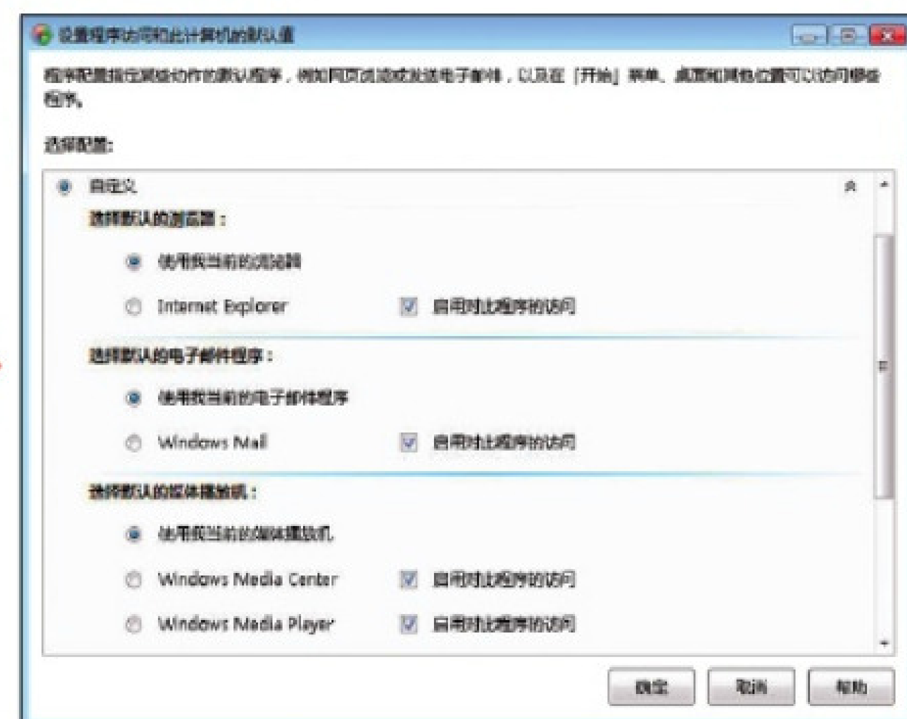
配置目的：去除对操作系统中对个人桌面应用大部分无用的软件包，削减操作系统的体积同时提高操作系统的运行效率。设置建议用于小硬盘配置的计算机，尤其适用主要将计算机作为个人桌面应用的用户。



4.关闭媒体和设备的自动播放。进入控制面板启动“自动播放”，在自动播放窗口将“游戏和软件”设定为不执行操作，将DVD等各种媒体指定自动播放所启用的应用工具。

配置目的：去除所有硬件设备上应用程序自动启动的可能和指定习惯的多媒体自动播放程序，提高操作系统的安全性和便捷性。设置建议用于常用U盘、MP3等移动设备转移文件数据的计算机，适用于缺乏防病毒知识的用户。

5.替换默认的系统应用软件。点击开始菜单启动“默认程序”，在对话窗口中点击“设置程序访问和此计算机的默认值”，即可将其中默认网络浏览等工作替换为用户指定软件。

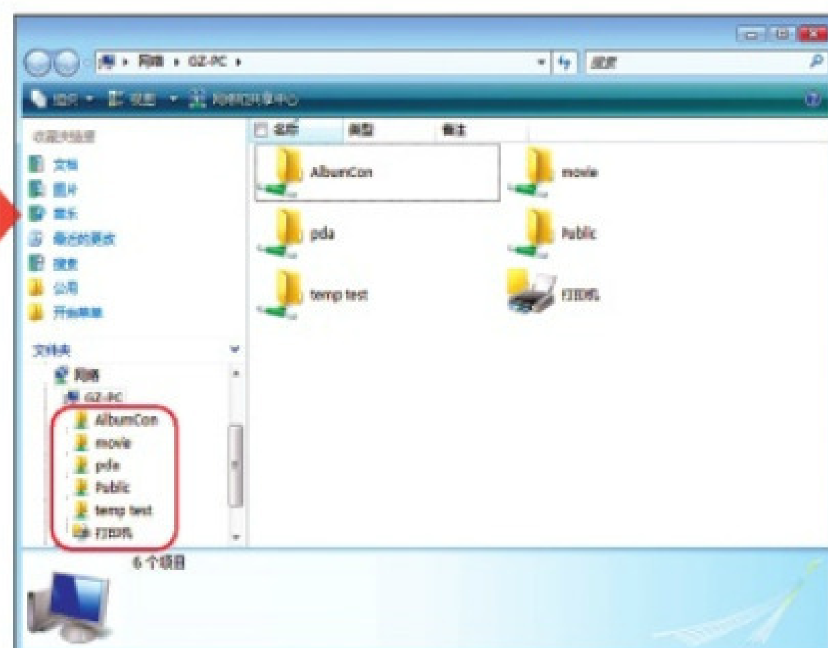


设置目的：将常用的计算机工作设定为习惯的应用程序，以替代系统自带的应用程序启动。设置可用于任意配置计算机，尤其适用于不关闭系统UAC特性的用户。

三、后台服务

不同于外观界面的设置具有两面性，后台程序和服务有相当部分是操作系统中用户可能永远用不到的功能。Windows操作系统中总会包含大量各种用途的后台应用服务，出于安全保守的原则，微软会让大部分都默认预启用。有选择性地保留预启动的后台应用服务，既能释放被占用的系统资源，又能关闭某些影响计算机运行的系统功能。下面只是部分服务的建议设置，当然大部分针对自动启用的后台服务，手动启用的服务通常不会系统启动就占用系统资源。

1. 禁用Computer Browser服务。这个自动启用的服务将维护和更新网络上计算机的列表，通常用户查找浏览网络共享的文件夹时就是这个服务在显示列表。

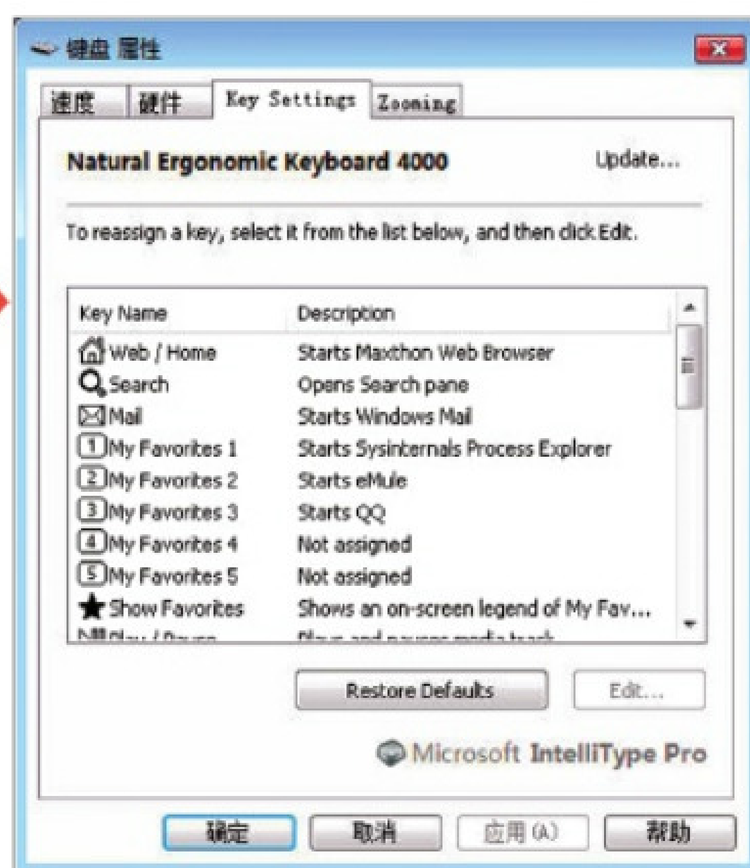


设置目的： 设置只能用于一种情况，即计算机没有配置网卡或者是并不处于任何网络环境，那么才可以关闭它。



2. 禁用Fax服务。这个服务是为计算机进行网络传真而准备的，事实上个人用户几乎很难真正利用上这个看似有用的服务。

设置目的： 设置建议用于没有传真机和扫描仪搭配的计算机，或者说计算机并不处于任何网络环境。



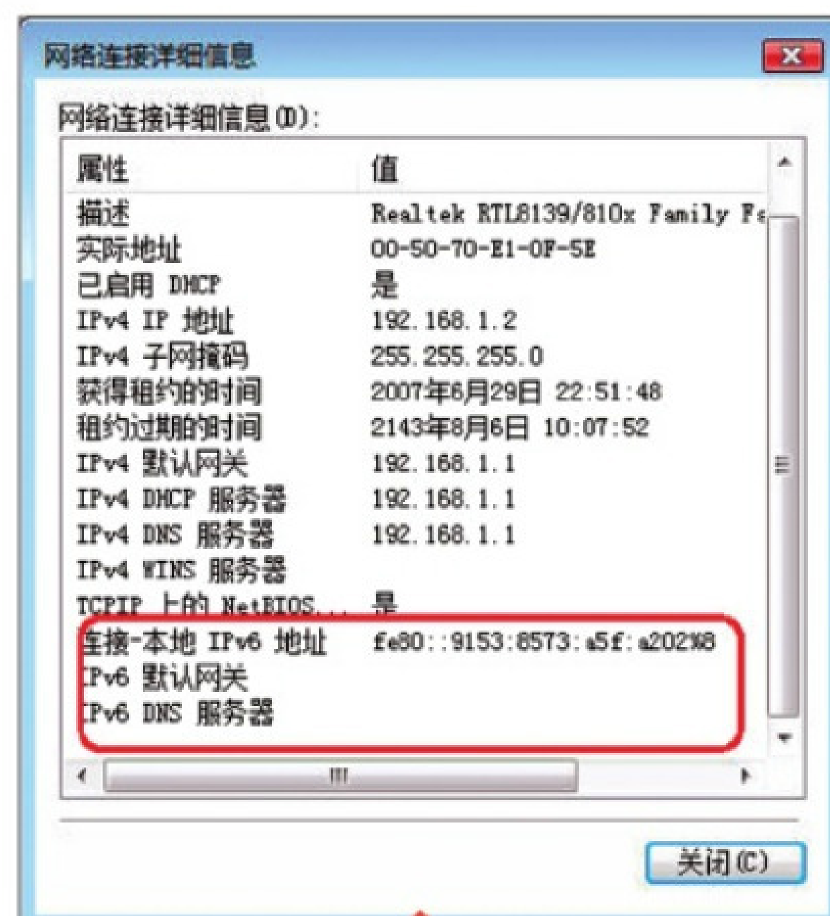
3. 禁用Human Interface Device Access服务。这个服务是为键盘或鼠标等输入设置的附加按键所设置的，大多数品牌的笔记本键盘都会有相关的附加按键，但台式机就未必如此。

设置目的： 设置建议用于没有多媒体附加按键键盘的台式计算机，对于笔记本而言最好保持默认状态。



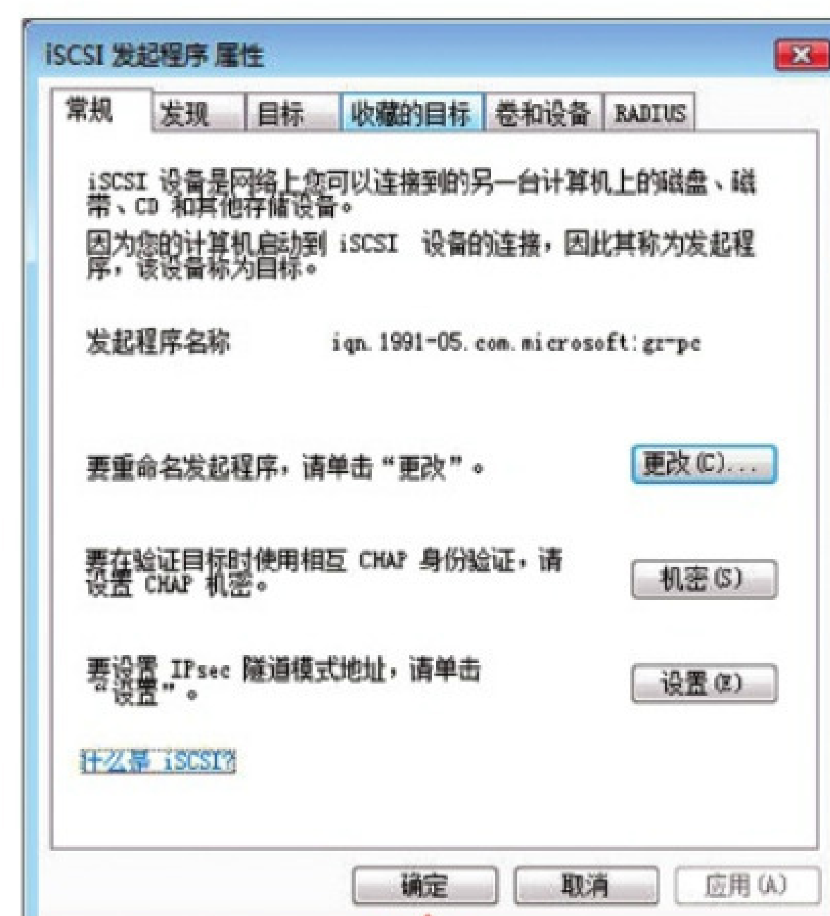
4. 开启Internet Connection Sharing服务。这个默认禁用的任务用于为局域网络提供网络地址转换、寻址、名称解析和/或入侵保护服务，最通俗易懂的说法也就是网络连接共享服务器。

设置目的： 开启被禁用的服务用于特殊的计算机应用。设置仅仅用于作为局域网络代理服务器用途的计算机，其他计算机并没有任何开启的必要。



5. 禁用IP Helper服务。这个默认自动启用的服务主要提供对于IPv6的支持，并在IPv4网络上提供自动的IPv6连接。

设置目的： 设置建议用于非IPv6网络环境的计算机，其实就目前实际环境而言几乎所有个人计算机都可以禁用。



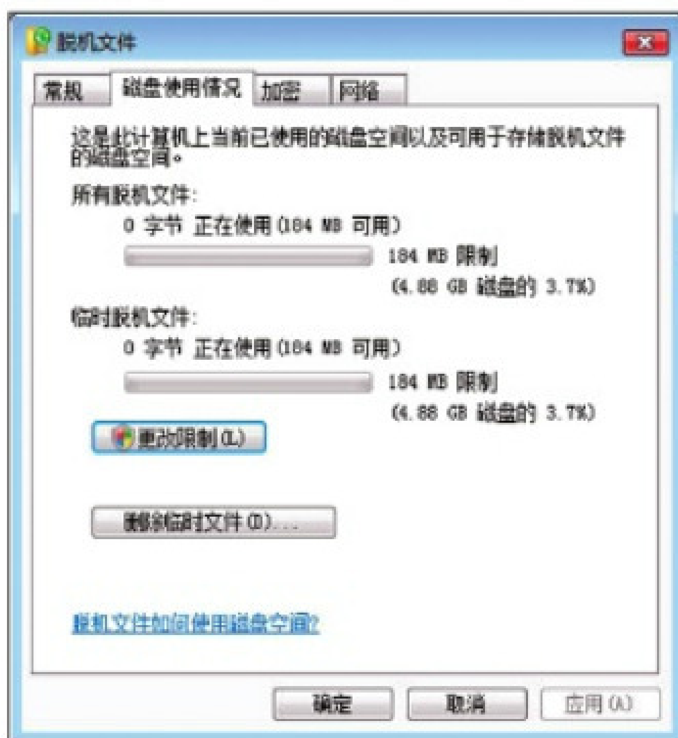
6. 禁用Microsoft iSCSI Initiator Service服务。这个手动启用的服务支持计算机进行iSCSI网络连接，是iSCSI网络存储的支持部分。

设置目的： 设置建议任何没有iSCSI设备也不需要连接和访问远程iSCSI设备的计算机。

7. 手动Multimedia Class Scheduler服务。这个默认自动启用的服务其主要是针对操作系统的一些多媒体应用，例如Vista家庭娱乐版本或媒体服务器版本，不要禁用服务而是修改为手动。



设置目的： 设置建议没有打开Windows Media Center作为默认启动界面的计算机。



8. 手动Network List Service、Network Location Awareness及Network Store Interface Service服务，这些服务用于支持网络列举或增强功能。

设置目的： 设置仅仅建议没有任何无线或有线网卡的计算机。

9. 禁用PnP-X IP Bus Enumerator服务。这个默认手动启用的服务是微软网络和装置平台的组件之一，应该是类似UPNP那样的随插即用扩展特性，属于智能家居的一部分。如果用户有支持NCD（Network Connected Device）的设备或装置，可轻松连接到用户PC上控制。

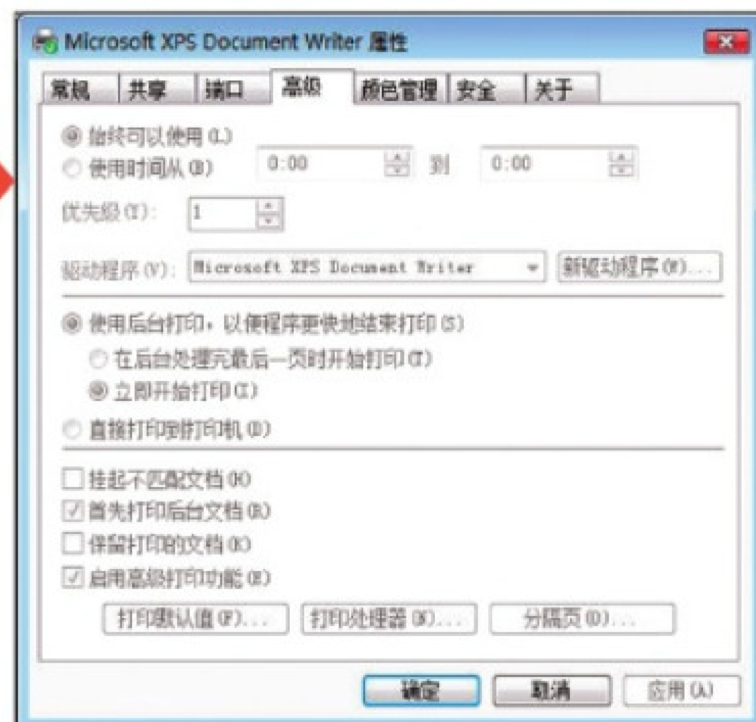
设置目的： 设置建议用于没有连接NCD设备的计算机。



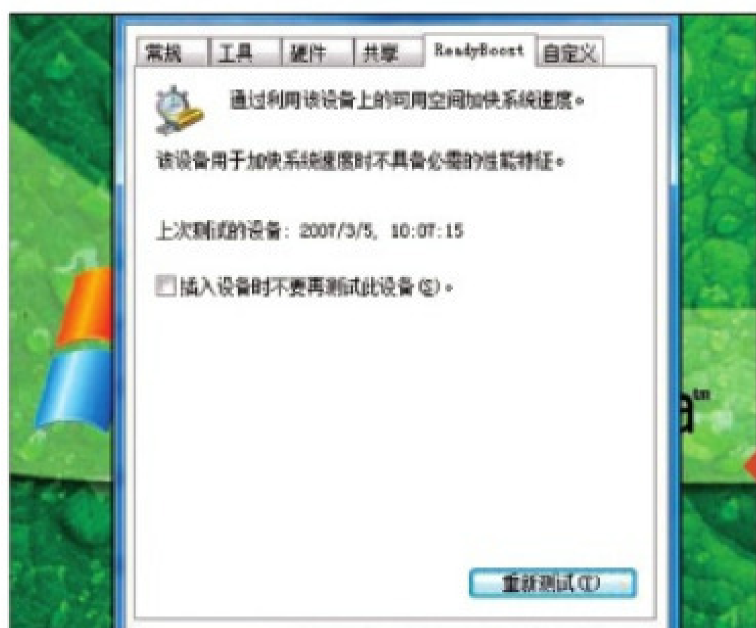
10. 禁用Portable Device Enumerator Service服务。这个默认自动启用的服务支持Windows Media Player和用户的移动存储设备进行数据同步。

设置目的： 设置建议用于没有MP3等移动数码设备连接的计算机，或者用户根本就不愿意使用更加麻烦的Windows Media Player同步方式。

11. 禁用Print Spooler服务。这个默认自动启用的服务支持计算机所连接的打印机，包括本地、虚拟、远程、以及网络共享的打印机。

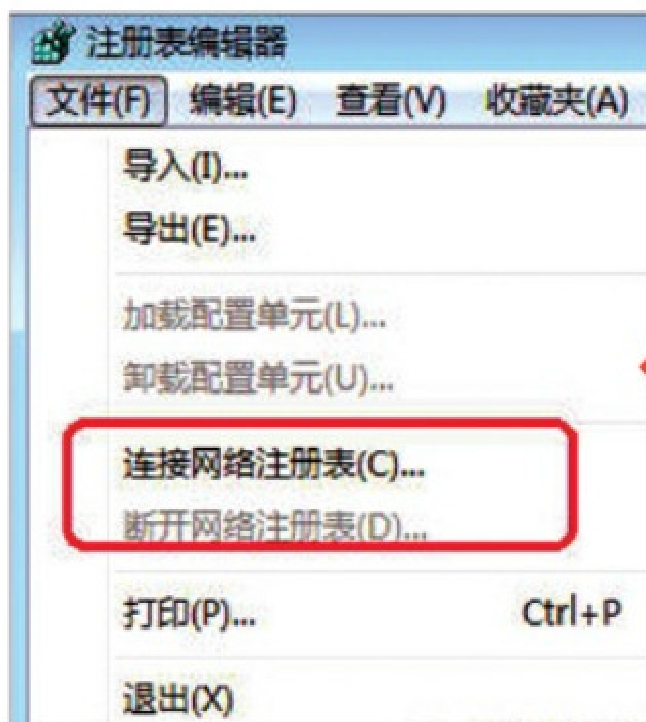


设置目的： 设置建议用于没有连接打印机的计算机，同时用户也不会使用任何虚拟的打印服务。



12. 禁用ReadyBoost服务。这个默认自动启用的服务支持通过高速U盘或设备，提供随机读写速度从而加快系统启动和运行的速度。

设置目的： 设置建议用于没有U盘作为加速的计算机，其实大容量内存配置的计算机也完全没有必要。



13. 禁用Remote Registry服务。这个默认手动启用的服务支持通过网络远程修改注册表，但其实还是远程桌面和远程协助等功能的必要服务，只要使用这些功能远程注册服务就会打开。

设置目的： 设置建议用于不使用远程桌面和远程协助等网络控制功能的计算机。

14. 手动Security Center服务。这个默认自动启用的服务支持Vista新的安全中心，用户可以在安全中心进行安全配置和设置，也监控系统的安全设置的状况。

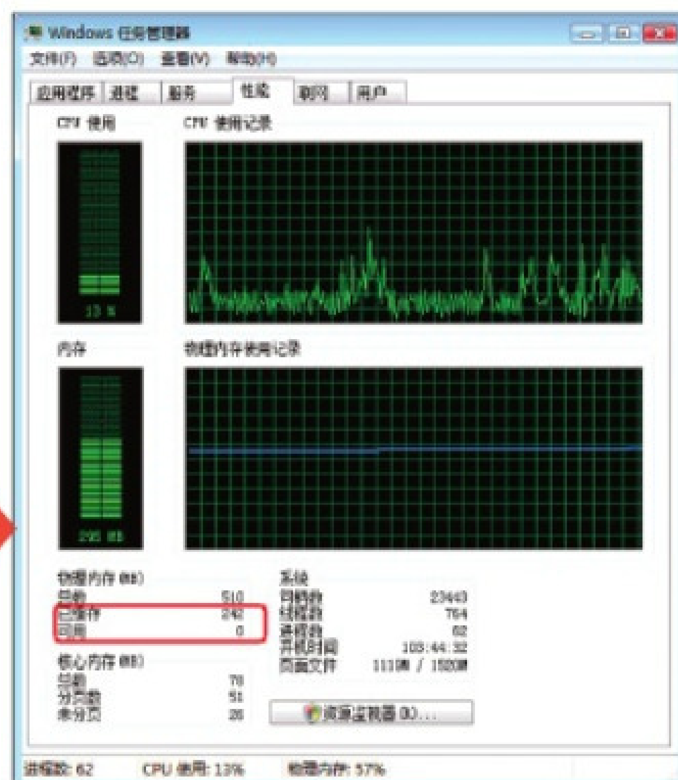


设置目的： 设置建议用于能够熟练配置防火墙、Defender以及其他的一些安全服务的用户，毕竟安全中心的主要作用是监控而已。



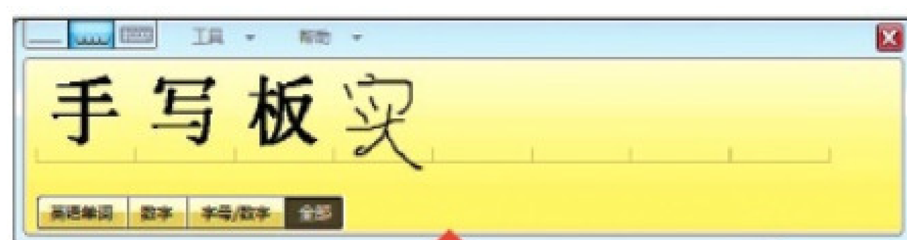
15. 禁用Shell Hardware Detection服务。这个默认自动启用的服务支持对于自动播放的设备或硬件提供通知，也就是用户插入一个U盘后的Autoplay功能。

设置目的： 设置建议用于任何配置的计算机，实际上自动播放能提供的方便实在有限。



16. 禁用Superfetch服务。这个默认自动启用的服务本来是Vista最好的系统功能之一，它能将空闲的物理内存用作缓存，可切实有效地维持和提高系统性能，不过对于某些计算机却有负面作用。

设置目的： 设置建议用于两种特殊情况下的计算机，首先是物理内存配置偏低导致缓存和硬盘虚拟内存交换频繁，也就是用户不操作时硬盘也会不时全力读写，甚至会使计算机短暂失去响应；其次是主要用于电驴、BT、网络电视等P2P应用的计算机，这时Superfetch对于网络传输的Part文件扫描的密度会让用户难以忍受，为保护硬盘也最好将服务停止。



17. 禁止Tablet PC Input Service服务。这个默认自动启用的服务支持Table PC的手写输入，当然是对应于Table PC计算机的专用服务。

设置目的： 设置建议用于任何非Table PC笔记本计算机。

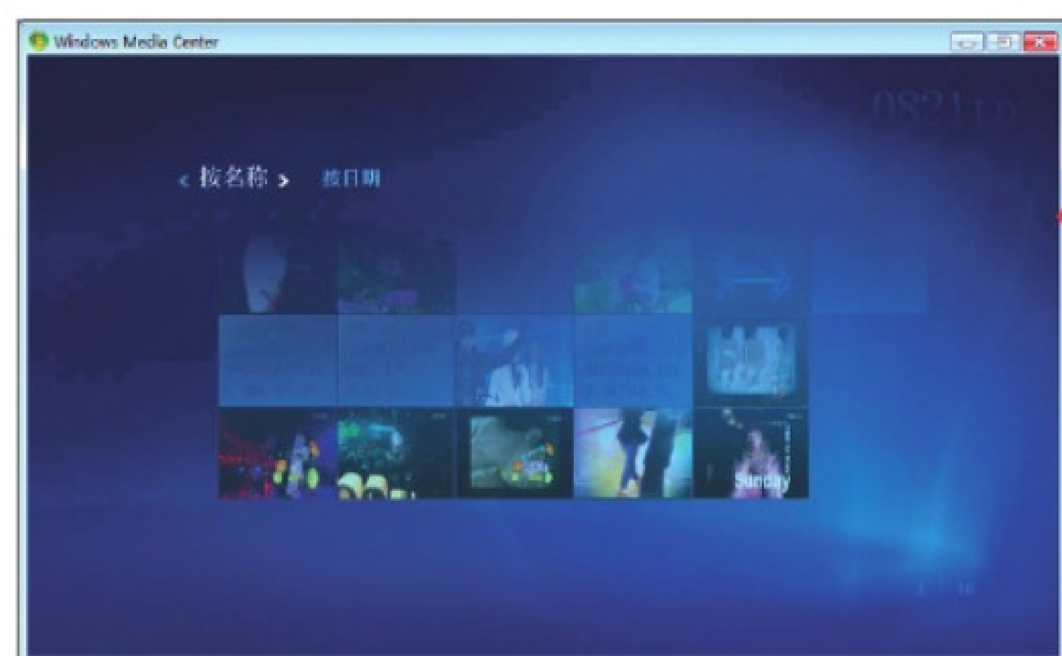
18. 禁用Windows Defender服务。这个默认自动启用的服务可以加强安全，有效防御木马和一些Internet的病毒，不过也有许多同样功能的第三方类似软件。



设置目的： 设置建议用于安装了第三方同类软件的计算机。

19. 禁用Windows Image Acquisition服务。这个默认手动启动的服务专门支持连接扫描仪和照相机提供图像捕获。

设置目的： 设置建议用于任何计算机，事实无论是扫描仪还是照相机，几乎没有用户使用系统自动的应用程序去捕获图像。



20. 禁用Windows Media Center Extender Service、Windows Media Center Receiver Service、Windows Media Center Scheduler Service及Windows Media Center Service Launcher服务，这一系列的服务都是针对Vista Media Center版本的后台支持。

设置目的： 设置建议用于并不作为媒体中心服务的计算机。

21. 禁用Windows Media Player Network Sharing Service服务。这个默认自动启动的服务主要支持计算机中的媒体库网络共享，当然包括Vista Media Center和Windows Media player的支持。

设置目的： 设置建议用于并不开启网络多媒体库共享的计算机。



一个篱笆三个桩
——Vista优化增强工具集

■贵州 逍遥

每一次新系统的推出，都会随之催生各种各样的系统优化与增强工具，Vista系统也不例外。炫目的外观与庞大的身躯、吓人的资源耗用是成正比的，因此，为Vista进行优化增强也是必不可少的。今天我们就为大家介绍一下最近流行的几款Vista系统优化与增强工具。



系统功能细细调——系统优化工具

Vista下的优化软件出名者有许多，如Tweak VI、Vista Manager、优化大师等。其中，Vista优化大师（Vista Master）因为是国产软件，界面语言容易上手，因此其在国内的用户远比前两款软件多一些，但真正论到功能的强大，还是Tweak VI、Vista Manager占优势。

1.国产的Vista优化“瑞士军刀”——Vista Master

Vista优化大师目前最新版本为v1.13（下载地址：http://www.vista123.com/vistamaster/VistaMasterSetup.zip）。Vista优化大师的程序图标为一把瑞士军刀，也确实可以说是为Vista优化的一把瑞士军刀，因为它有着强大方便的优化功能。Vista优化大师中提供了包括Vista开机优化、Vista内存优化、Vista服务优化、Vista垃圾清理、Vista注册表优化和网络速度优化等超过100个系统设置选项，而且还提供了集成Vista工具箱，方便对Vista的安全功能进行设置。



图1

安装并执行Vista优化大师，在界面左侧是工具栏，各项设置功能非常清晰（**图1**）。Vista优化大师将Vista优化项目分为5类，用户可在左侧列表进行选择，对系统、网络进行优化，并对系统垃圾文件进行清理，还可对系统信息及安全进行设置。

例如Vista系统中，加载运行的各类服务与以前有了很大不同，想要关闭一些不需要的系统服务，可点击左侧边栏中的“系统优化”→“系统服务优化”项，打开服务优化对话框（**图2**）。中间列表显示了当前系统中的所有服务项，可手工选择开启或禁用某个服务，也可直接点击“服务优化向导”按钮，打开服务优化向导，按照提示简单设置后，即可实


图2

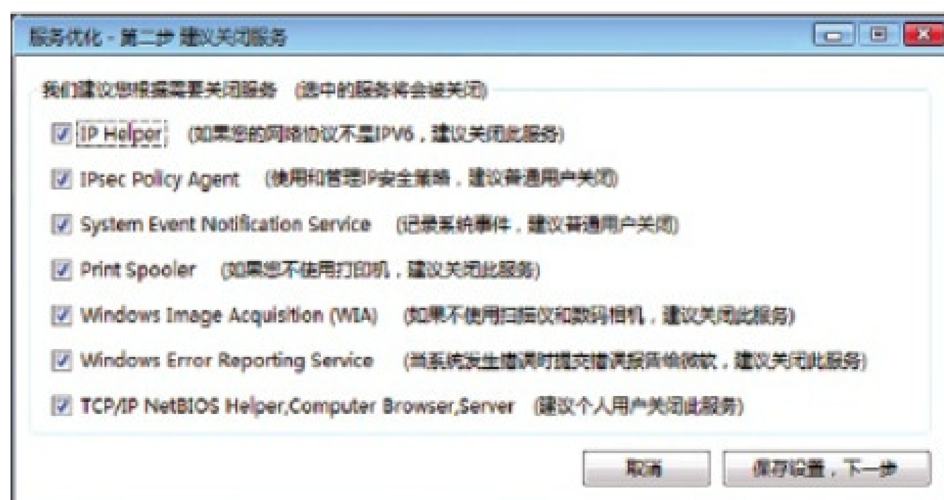


图3

现自动优化（**图3**）。

在Vista优化大师中，也可对已安装好的Vista系统进行快速瘦身。点击左侧边栏中的“系统清理”→“文件清理”项，打开Vista瘦身大师对话框（**图4**）。选择“Vista系统盘清理”选项卡，点击“系统盘内容分析”按钮，软件就会自动对Vista系统进行分析，查找出不必要的安装组件，例如多余的语言、帮助文件等。点击“执行删除”按钮，即可删除所有无用的组件。

图4

2.给Vista请个管家——Vista Manager

WinXP Manager（WinXP总管）是WinXP系统下一款非常著名的优化设置工具，这款工具出自Yamicsoft。针对最新的Vista，Yamicsoft当然也不甘落后，推出了Vista Manager，也提供了非常详尽的Vista优化功能，比Vista优化大师都要稍胜一筹。

目前的最新版本为Vista Manager v1.2.3（下载地址：http://www.yamicsoft.com.cn/Vistamanager/software/Vistamanager.exe），一开始提供了英文版，不过现在已经有了汉化版本，这里为了叙述方便，以汉化版本为例。

一键优化

初次执行Vista Manager，它会询问是否创造一个系统还原点，为防止在优化设置时造成Vista系统的不稳定或出现其它问题，最好创建还原点（**图5**）。



图5

在Vista Manager界面左侧是功能栏，选择项“功能”，在其下会显示子项目，里面包含了常见的各种优化设置项目。Vista Manager将优化功能分成了5个项目，包括“系统优化”“系统清理”“修改设置”“安全设置”和“网络设置”等。例如，要为Vista系统提速，可点击左侧边栏中的“系统优化”→“系统提速”项，在右边界面中列出了系统提速的几种途径，包括系统速度、开关机速度、磁盘缓存和显示设置等。选择相应的选项页，即可直观明了地进行设置（**图6**）。



图6

比Vista优化大师方便的是，在Vista Manager中，提供了一键优化的功能。点击“操作系统”→“优化向导”，即可打开Vista优化向导对话框。Vista优化向导将系统优化分成了10步，每一步都有相关的提示，按照向导，点击一下鼠标即可完成整个系统的优化了（**图7**）。



图7

安全优化功能

除了系统性能的优化外，在Vista Manager中可对Vista操作进行一系列安全优化，包括禁用注册表编辑器和控制面板中的项目、隐藏分区等。值得一提的是，Vista Manager的IE管理器可对系统自带的IE浏览器进行插件管理和免疫、收藏夹等方面的设定，并可修复IE各种故障、重新安装IE（**图8**）。



图8

最强大的Vista优化设置工具——Tweak VI



图9

最强大的Vista优化设置工具应该算是Tweak VI v1.0（下载地址：http://www.totalidea.com/content/tweakvi/tweakvi-down.php）了，与Tweak VI相比，前面的两款优化设置软件都显得太过简单了（**图9**）。Tweak VI提供了数百项手工设置项目，可以对Vista进行极为细微详尽的设置，如此众多的设置项目，足以让人眼花缭乱（**图10**）。需要对系统深挖细掘的用户，不妨下载这款软件试一试，相信你对Vista的各功能细节将会了解得更为清楚。

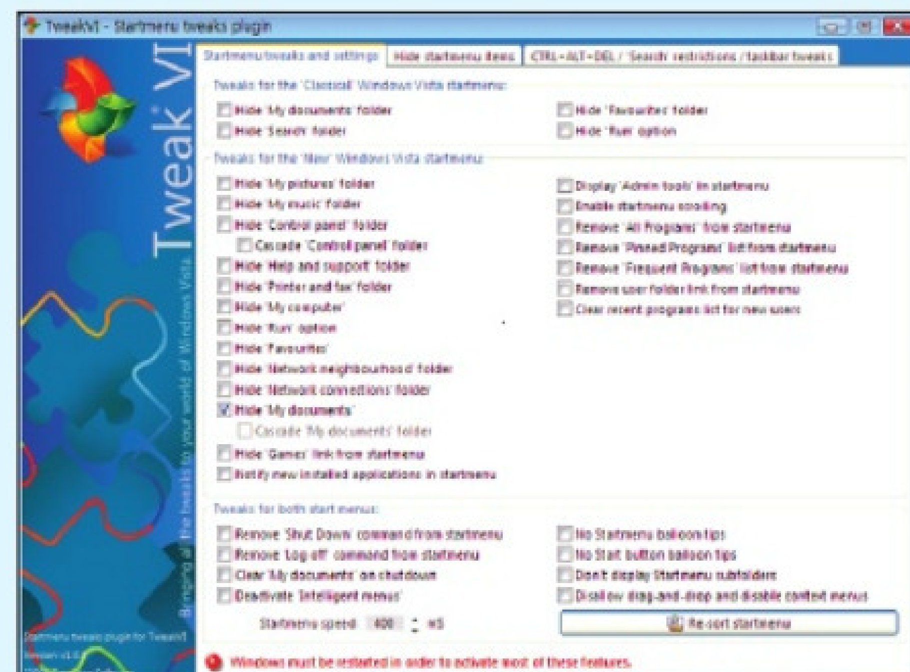


图10

点评： Vista优化大师与Vista Manager虽然没有提供太细致的调节功能，但拥有的设置项目可让Vista性能与速度有很大改进，比较适合普通用户使用。而Tweak是重量级的优化设置工具，但其众多的设置项目和英文界面，很可能会让普通用户望而却步。这款软件功能虽然强大，但却只适合于对Vista系统有一定经验的用户。



炫目外观还需调——外观增强工具

Vista的界面够华丽炫目了，不过在尽享华丽时，也有一些美中不足的地方，也许它依然需要进行一些增强或调节修改。

1.让Vista启动画面更精彩——Vista Boot Logo Generator

Vista的桌面虽然异常华丽，但其启动画面却出人意料的丑陋，看惯了WinXP漂亮的启动画面，一定会对Vista黑屏启动画面难以忍受，那就对其进行一番修改定制吧！

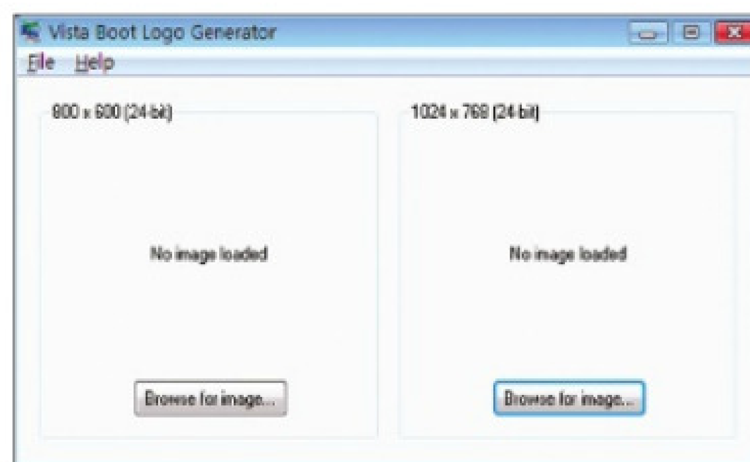


图11

Vista Boot Logo Generator v1.2（下载地址：http://www.greendown.cn/soft/5476.html）是一个Vista引导画面修改定制工具，它可支持800×600及1024×768分辨率的BMP格式图片。



图12

软件使用方法很简单，启动软件后，在下面有两种分辨率的图片选择预览区（**图11**）。点击“Browser for image”按钮，在弹出的对话框中，浏览指定要作为Vista系统启动界面的图片（**图12**）。选好图片后，点击菜单“File”→“Save Boot Screen File As…”命令，指定路径保存生成的启动画面。然后将生成的画面文件，拷贝到“%windir%/System32/en-US”目录下，即可在Vista启动时自动调用此画面了。

2.3D桌面玩旋转——Yod'm 3D

Vista的3D桌面确实让WinXP用户眼前一亮，不过与Linux绚丽的XGL 3D桌面比起来，效果还是差了许多。不过借助一款叫作Yod'm 3D的软件，可真正实现3D桌面旋转的效果。

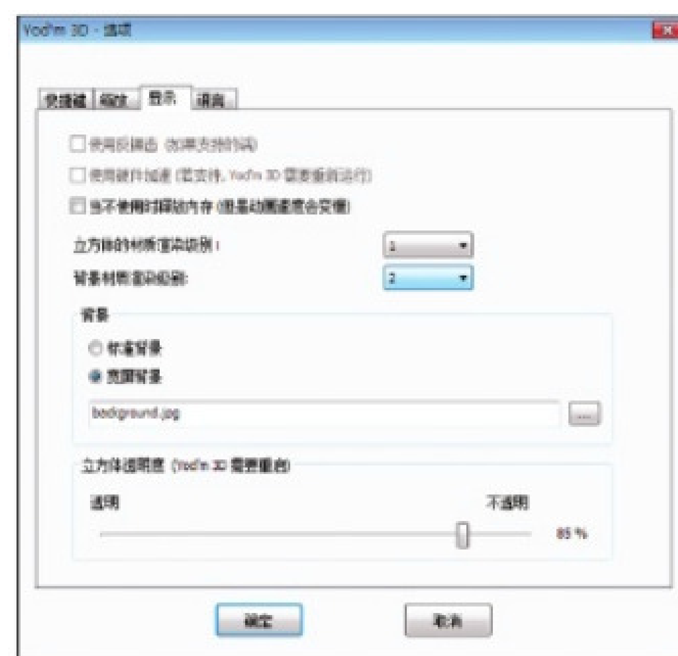


图13



图14

Yod'm 3D v1.3.2（下载地址：http://chsalmon.club.fr/index.php?en/Download）是一款绿色软件，它可为Vista增加4个虚拟桌面，并可把桌面虚拟成立方体，以3D的形式展示和切换这几个桌面，效果非常独特。

下载Yod'm 3D，解压后直接运行，首先在“Language”选项页中将语言设置为“简体中文”。切换到“显示”选项页，在这里可以设置桌面3D显示效果（**图13**）。勾选“使用反锯齿”项和“使用硬件加速”项；“当不使用时释放内存”项可以降低资源占用率，不过在旋转桌面时，响应速度会变慢一些。立方体与背景材质渲染级别，决定虚拟3D桌面显示效果质量，但级别越高，占用的系统资源越大。另外，可设置一下立方体透明度，让效果更炫。

在“缩放”选项页中，可设置快捷键调节旋转与缩放的比例；在“快捷键”选项页中，可设置旋转桌面立方体及调节立方体远近效果的快捷键（**图14**）。

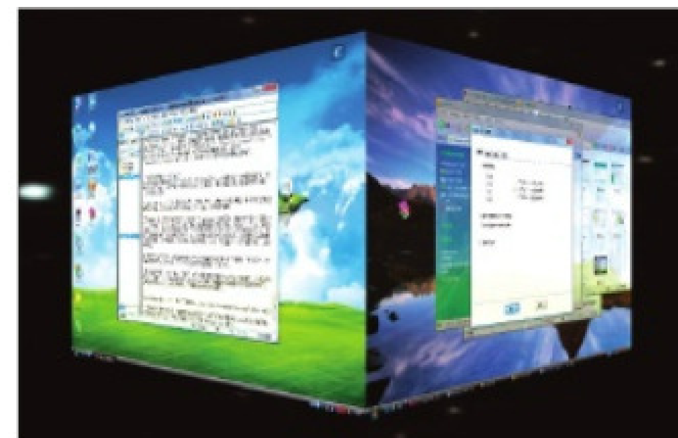


图15

一切设置完毕后，点击“确定”按钮，就可使用快捷键旋转虚拟立方体桌面切换应用程序了（**图15**）。默认是按住Ctrl+Shift组合键，用键盘方向键旋转方向和调节远近；还可在按住Ctrl+Shift组合键时，用鼠标拖动转动桌面角度。

3.开始菜单，换个面孔——Vista Start Menu



图16

Vista的开始菜单与WinXP相比有不少改进，但层层点击还是让人感觉厌烦，可以考虑加强一下Vista的开始菜单，让其换个面孔。

Vista Start Menu v2.3 SE（下载地址：http://www.Vistastartmenu.com/index.html）是一个Vista开始菜单替换工具，它可将开始菜单的程序组分成若干小组，从而更为合理地为用户快速找到要启动的软件。



图17

下载安装Vista Start Menu后，右键点击系统托盘区的Vista Start Menu图标，在弹出菜单中选择“定制向导”命令，打开设置向导对话框。按照向导提示，可选择用Vista Start Menu随系统启动运行，替换Vista原有的开始菜单（**图16**），并可设置开始菜单中的标签项、一键启动程序、电源按钮等。

设置完毕后，可以看看效果了。点击开始菜单，可以看见新面孔的开始菜单，让你启动程序、命令、开关机是不是方便了许多？（**图17**）。

点评： Vista Boot Logo Generator为修改Vista启动画面提供了方便，Vista Start Menu则让用户的开始菜单更加易用，而Yod'm 3D会让用户感受到真正的3D桌面效果，给用户带来不小的震撼，它们都是一些很实用的增强小工具。



影音娱乐要增强，WMP变万能播放器

Vista自带的Windows Media Player是一款很不错的播放器，功能已足够满足播放各种视频音乐的需要了。不过唯一不足的是，Windows Media Player无法播放一些不支持的视频格式。其实我们可以对Windows Media Player进行增强，让它支持所有的多媒体影音格式，就不必安装其它播放器了，直接用Windows Media Player播放所有影音视频。

Advanced Vista Codec Package 4.4.6（下载地址：http://www.msfn.org/board/index.php?showtopic=66826）是一套专用于Vista的解码包，与WinXP系统的解码包一样，可让播放器支持所有影音视频格式的解码。我们可利用此解码包增强Windows Media Player，让它有更强的播放功能。

Advanced Vista Codec Package的使用很简单，直接双击执行安装程序，然后选择“完全安装”或“自定义安装”。“完全安装”是安装所有解码器，“自定义安装”是有选择性地安装指定的解码器（**图18**）。在Advanced Vista Codec Package中没有包含其它多余的东西，甚至连第三方的播放器都没有，因此直接选择“完全安装”即可。



图18

安装了Advanced Vista Codec Package解码包之后，就可以用任何播放器播放所有视频格式，同样，Windows Media Player也变成了万能播放器，可以播放DVD电影、MKV、RMVB、MOV及其它视频格式了。

提示：Advanced Vista Codec Package只为系统提供解码功能，尽可能不对系统作任何其它多余的修改，因此它也不会主动关联相应的文件类型。安装Advanced Vista Codec Package后，对于一些视频格式，可能需要手工指定Windows Media Player为关联的播放器。

点评： 使用了Advanced Vista Codec Package后，在笔者的电脑中就只有Windows Media Player这款播放器，为系统节约了不少空间和资源。当然，如果经常播放DVD影片，还是有必要装一个专门的DVD播放器，以方便控制影片的观看。



为安全层层加固

Vista与WinXP相比，最大的提升在于安全性的提高。的确，Vista在安全性能上有了质的飞越，不过安全要求是没有限度的，系统越安全越牢固越好！

1.Vista防火墙，网络连接我清楚

Vista防火墙与WinXP内置的防火墙不同，它完善了由内向外的出站网络访问控制功能，这也才真正成为了一款完整的防火墙。不过Vista防火墙还有一个很大缺陷，就是只能进行防御和限制，而无法即时查看当前的网络连接情况。因此，我们有必要为Vista防火墙增加一些功能插件，让Vista防火墙真正能够满足安全检测需要。

FirePanel Vista v1.2.0.0（下载地址：http://www.router19.org/updates/FirePanelVista.msi）是一个Vista防火墙功能增强插件，它可即时显示Vista防火墙的工作状态，方便用户查看当前的所有网络连接，阻止非法的木马或病毒连接。

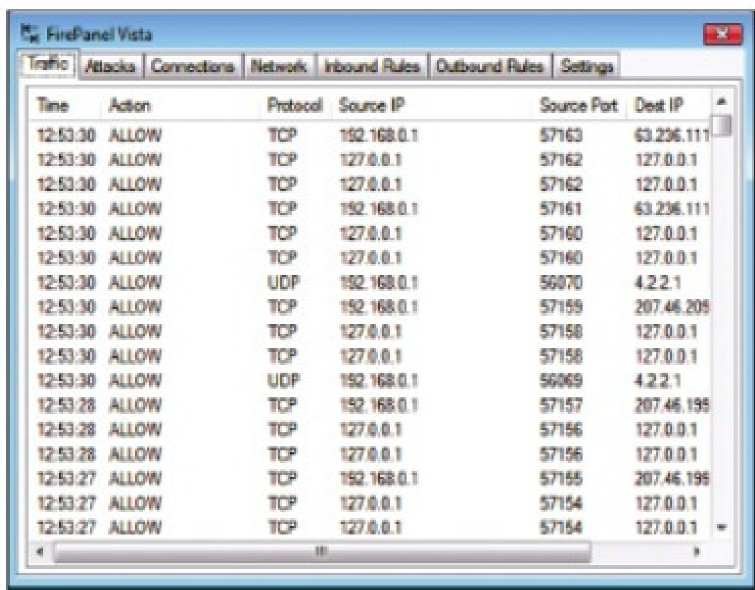


图19

下载并安装FirePanel Vista，开启Vista防火墙并运行FirePanel Vista。FirePanel Vista会自动检测防火墙设置及当前网络连接状态，在“Traffic”选项页中，即可看到当前的所有网络连接信息了，包括连接的时间、本地端口、远程端口及连接协议等（**图19**）。在“Attacks”选项页中，可查看到来自网络的非法连接攻击；在“Connections”中选项页中，可查看到当前连接网络的所有路径及其信息，用于识别是否为木马；在“Inbound Rules”和“Outbound Rules”选项页中，可看到进站与出站的各种网络规则，并可自定义规则管理网络连接。

2.Vista防火墙规则轻松控制

Vista防火墙中的“高级防火墙”提供了规则功能，用户可随意添加各种防火墙网络规则，但在进行网络规则切换时很不方便。Vista Firewall Control Plus 1.0.11.157（下载地址：http://www.softpedia.com/progDownload/Vista-Firewall-Control-Plus-Download-74418.html）是专门针对Vista防火墙规则增强的控制管理工具。

安装并执行Vista Firewall Control Plus，在“Program”选项页中，可看到当前所有程序规则列表（**图20**）。可点击工具栏上的“New”按钮，在弹出对话框中浏览指定某个程序，在“Zone”下拉菜单中，可为其设置网络权限。选择“Disable All”或“Enable All”规则，则表示禁止或允许所有网络连接。也可根据程序功能，设置其为Web浏览、邮件收发、FTP等网络权限。



图20

在“Zones”选项页中是程序预设的各种网络规则，可双击某项规则进行修改，也可手工添加设置规则。在“Settings”选项页中，可设置默认程序网络连接禁止或许可，并可设置局域网及其它规则信息。

点评： FirePanel Vista和Vista Firewall Control Plus的增强，让Vista防火墙更加易用强大，不想安装第三方防火墙的用户，则不妨用这两款工具对Vista防火墙进行一下改造。

工具快报

到外地出差兼旅游，饭店里的“宽带”实在说不上宽，是可以连接上，可速度却出奇的慢。这让我想起自己上本科学校还没安装校园局域网时的情景。记得某日突然感情到位，极想听某首歌，来不及带着一叠软盘跑到校外的网吧了，于是将宿舍里的201电话线直接插到了电脑上，很复杂地输入拨号号码（要包括201卡号和密码）……最后发现由寻找到下载这首4MB的歌曲居然前后花费了6元钱网费，于是很珍重地把这首MP3收拾起来，还另备份了一个。好吧，我没别的意思，只是想说现在我“Download”文件夹里的东西也太多了吧，该装作珍重地整理一下了……

■江苏 淮扬客

Active Virus Shield 6.0.2

□大小：13.0MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/13811.htm



作为AOL公司的免费计划之一，Active Virus Shield（简称AVS）的出现受到了众多电脑用户的欢迎。这个杀毒软件实际由卡巴斯基实验室开发，目前这个版本的底层特性相当于卡巴斯基6.0版本，基本上可认为这是后者的一个OEM免费版，因此这里推荐还未找到合适杀毒软件的用户安装使用。软件需要联网激活使用，但这是完全免费的，请自行登录http://www.activevirusshield.com网站，点击首页上的下载链接，在之后的页面中输入自己的电子邮箱，确定片刻后即可收到带有激活码的信件。此外安装时可选择安装安全工具栏（Install Security Toolbar），请注意。

Windows SteadyState 1.0

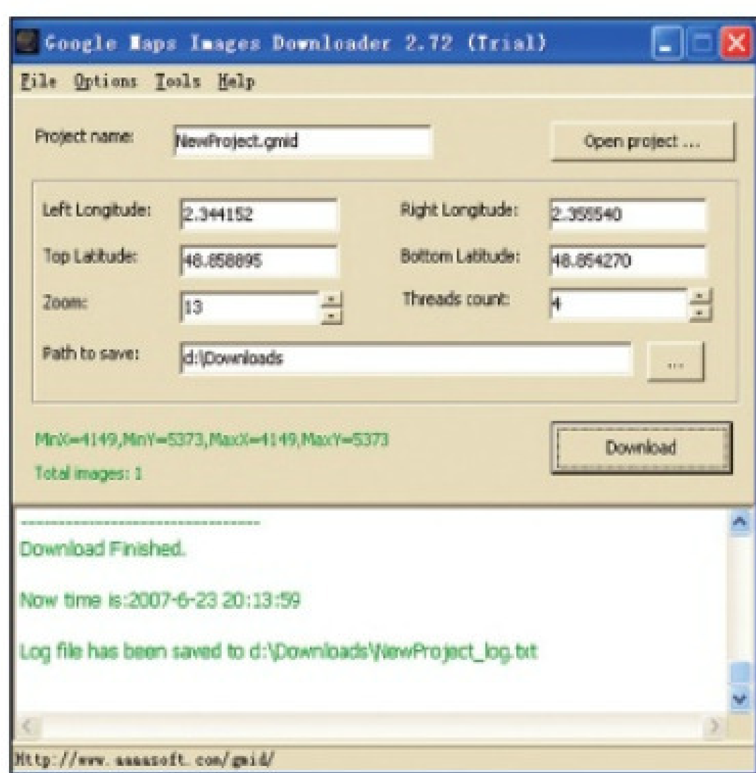
□大小：5.13MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.microsoft.com/china/windows/products/winfamily/sharedaccess/default.mspx



如何让系统的状态（State）保持稳定（Steady）？大家所熟悉的网吧管理软件应当是一种：每个用户使用后，都不会对下一位用户造成干扰。当然这种软件只能在网吧中使用，实际使用中经常有用户需要永久保持上一次最后的使用状态。那么如何兼顾这些需求呢？微软的SteadyState即可圆满完成这个任务，实际用起来它比我们以前介绍过的各种“影子”“沙盘”系统更具灵活性，非常适用于多用户或测试用户。唯一问题是它的体积虽小，功能却需要在完全理解的情形下才能正确运用，因此建议在使用前仔细研读随机帮助文档。最后注意该软件需要系统通过微软正版验证才可使用。

Google Maps Images Downloader 2.7



□大小：1.17MB □授权：共享 □语言：英文

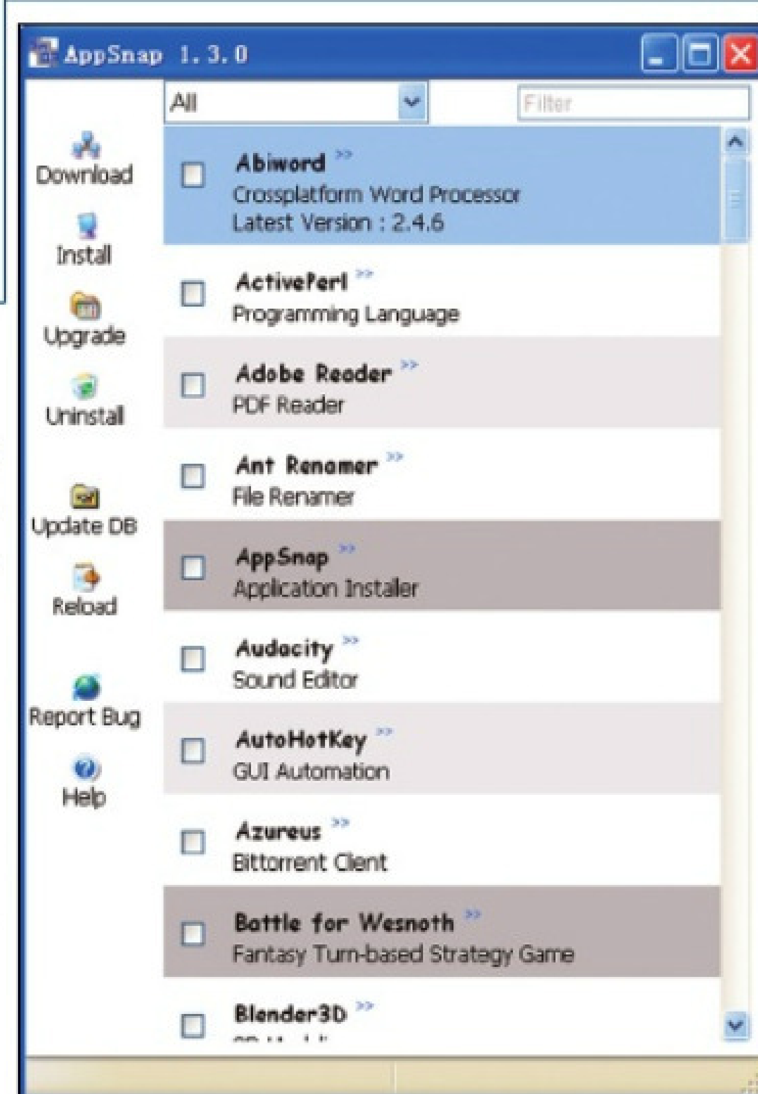
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/54249.htm

使用完Google Map/Earth之后，相信有些朋友会想把某个地区的地图拼成一幅独立的图片。这时简单的方法就是一块一块截图再在Photoshop等软件中拼合；再好点的方法就是在网上寻找一款叫“电子地图一把抓”的免费软件拼接；当然现在有更好的办法，就是用这款专门针对Google地图的软件，只要设定好经纬度范围、地图缩放量（Zoom）和下载所使用的线程个数（Thread count），就可将地图下载，之后再点击菜单“Tools→Combine Images”即可将下载的地图进行拼接。最后注意试用版本最大只可以下载缩放量为13的图片，必须注册后才可下载分辨率更大的图片。

AppSnap 1.3

□大小：5.13MB □授权：免费 □语言：英文

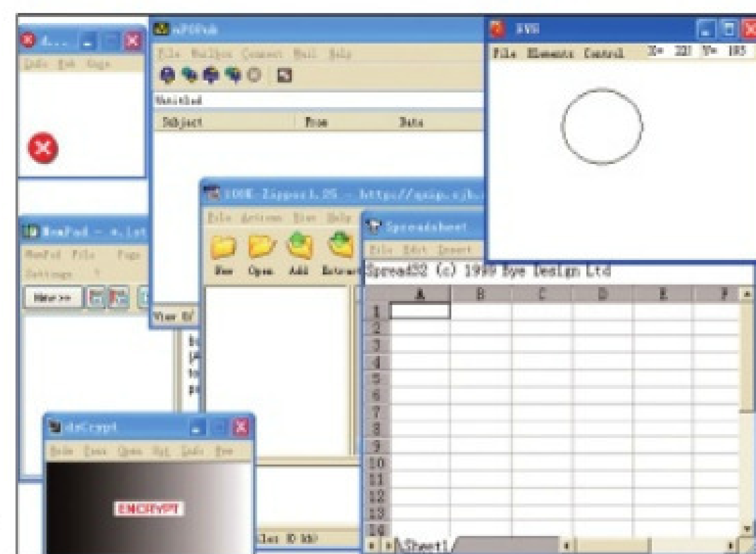
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1184428800/36108.shtml



这是一款没有具体应用功能的软件，它只是一个索引，索引了当前广受好评的100个（当前数据库）免费软件，以往本栏目介绍的不少软件都可在其中找到。每个软件下都有简单的说明，当你选定某个软件，它会自动联网找到该软件的最新版本号。当你勾选自己喜欢的软件，并点击右侧的“Download”或“Install”图标，就可下载或安装这些软件。当然“Upgrade（升级）”和“Uninstall（卸载）”功能也同样放在了左侧。这个软件还对所有索引的软件进行了分类以便查找，如果想快速检索，可在“Filter”文本框中输入关键字词。新装机后执行一下这个软件，相信对你的PC应用是会有助益的。

Floppy Office 3.9

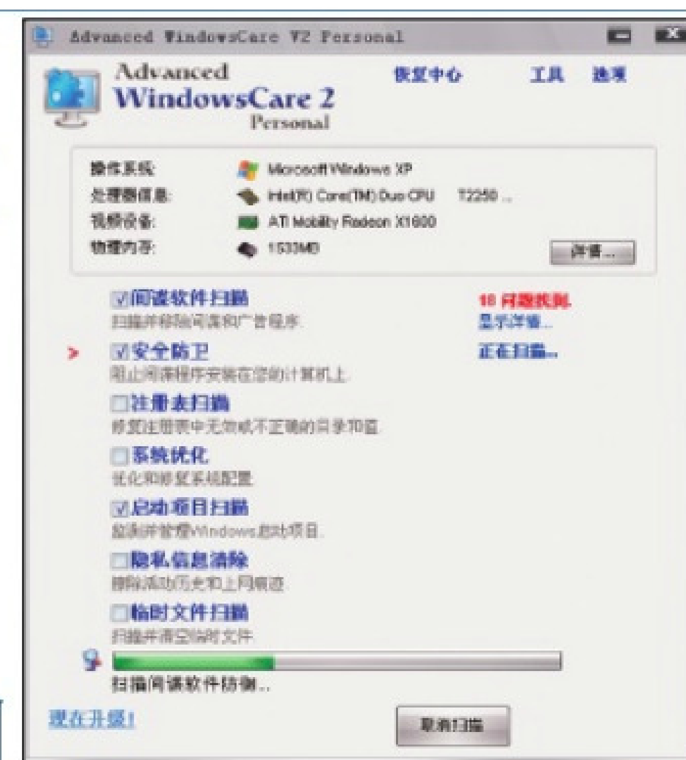
□大小：1.87MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/58646.htm



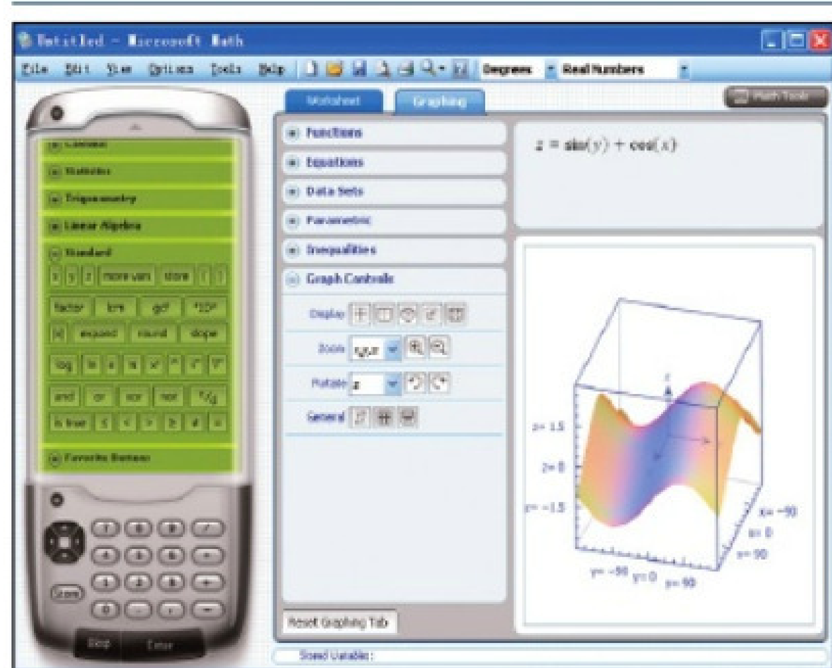
顾名思义，这个软件是想在一张软盘的空间里打造一个办公室系列应用了，那么是否可能呢？来看看它里面的众多小组件都有哪些功能：NPopUK，一个完整的POP3邮件终端，邮件数据随身带；Ted，支持Unicode的多功能纯文本编辑器，替代记事本；EVE，一个向量图片编辑器，也可编辑标量图，替代“画图”；iFtp，简单的FTP客户端；PDF Producer，不用Acrobat也可将文本变成PDF文件；Spread32，令人惊讶的表格软件，部分替代Excel；MemPad，便笺记事；RenameFiles，文件改名……如果愿意把它放在比软盘稍大的存储空间上，你还可获得：dsCrypt，超简单的加密/解密软件；X-Pass，查看星号显示处的密码；dsDEL，彻底删除文件；TinyWeb Server和TinyBox，用于架设简单的WWW服务器（支持CGI，不支持PHP和ASP）……最后，它们绝大部分是免安装的。

Advanced WindowsCare V2 Personal

□大小：4.51MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/48516.htm



一款很好的系统维护及信息查看工具。它可对包括Cookie跟踪等行为在内的间谍软件进行扫描并移除，可对超过30万种的间谍程序、恶意网站、广告Cookies进行免疫；当你觉得系统变慢时，还可启用它对注册表中无效或不正确的目录/值进行修复，并可应用软件推荐的一些优化系统的配置；此外还可利用它对启动项目进行管理（有联网的判断数据库）、对隐私信息和临时文件进行删除。最后不要忘了软件的“工具”菜单中还有两个有用的工具：附加功能可详细查看系统软硬件信息（此功能目前开发测试中），而内存清理则可在必要的时候释放系统内存。



Microsoft Math 3.0

□大小：40.4MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1183824000/36060.shtml

使用过微软百科全书Encarta的朋友都知道这个软件里面有个Microsoft Math组件，这个3.0就是从Encarta 2007里面独立出来的，对于理科学生是个很有用的工具。它可以根据函数制作2D和3D彩色图形，有助于可视化理解问题；可以逐步解方程、解三角形、进行单位换算；软件为了输入方便，还提供了各种类别（几何、物理、化学等）的公式，并在左侧设置了一个“计算器”，上面分类列出了各种常用的符号；此外还新增了一个手写输入识别功能，非常有用。注意若无注册码，使用时请选择“Activate later”（稍后激活），另外本软件需系统安装有.NET Framework 1.1或2.0。

cPicture LE 1.6.9

□大小：844kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/51953.htm



一个无需安装、纤小但却专业的数码照片浏览及编辑器。与同类软件相比，它有不少特别的功能：可查看更详细的图片信息，例如在Exif信息中可查看照相时所持相机的方向，对程序员朋友而言可查看图片的结构与二进制编码，而图片处理者还可查看图片的直方图和压缩质量（Quality Level）；有各种各样的图片查看方式，例如其中的“Side-By-Side”模式可水平显示两张图片，其中的一张可以被固定，另一张变动以备对比；此外查找相似图片、比较文件夹、去红眼都是较实用的功能。唯一遗憾的是这款软件支持查看MP3/MPEG等文件，图片格式中却仅支持JPEG格式，莫非作者是为显示其在数码相机方面的专业性？



FinalBurner Free 1.17

□大小：5.35MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/54400.htm

一款简单好用的免费刻录软件。其功能覆盖全面，除包括刻录数据CD/DVD、音乐CD、视频DVD、ISO镜像之外，还可进行CD抓轨。进入每种具体功能后都会有详细的设置，例如数据光盘可设置AutoRun，而视频DVD也有详细的编辑界面，完全可满足一般用户的需求。在编辑光盘内容时，软件会打开一个“Explorer”资源管理窗口，可在其与编辑窗口之间直接进行拖拽操作。最后使用时注意这款软件的子窗口放置一开始会感觉有点乱，建议常用工具栏上的窗口排列按钮进行排列，此外工具栏上的资源管理器图标可用于打开不小心被关闭的Explorer窗口。P

中国共享软件

■重庆 CoCo

我的声音是MP3——MP3音频录音机

□版本：8.03 □大小：7.5MB □授权：共享软件
□作者：飞翼软件 □平台：WinNT/2000/XP □注册费用：23元
□未注册限制：录制时长限制120秒□主页：http://www.flywing.cn
□下载注册：http://www.flywing.cn/mp3_audio_recorder.htm

说明：一款可完全替代Windows自带的弱小的录音机的多功能录音工具，可直接将我们从计算机内部或外部输入的声音录制成标准通用的WAV/MP3/WMA等音频格式。软件很有创意地使用了计划任务的概念，可通过日程管理的方式定时对电脑接收到的音频信息进行录制和保存。还可在录制前设置好音频文件的艺术者、专集、作曲家、年代等信息，在录制时直接将它们保存在文件中。

点评：喜欢在卡拉OK厅里充当“麦霸”的朋友，也一定会在电脑面前引吭高歌，录制自己的个人专辑吧。用系统自带的那个录音机？功能弱小自不必说，录出来的效果也不尽如人意。MP3音频录音机强调了用户的使用习惯，对录音功能进行了不少加强，更是有一些贴心的设置，如为了防止录入鼠标的点击声，软件为每一个功能都配上了键盘热键，轻声地按一下键盘，所有功能一步到位实现。



完全可以替代Windows那个弱弱的录音机

口袋里的多媒体——掌中影音伴侣

□版本：2.0.7 □大小：26MB □授权：免费软件 □作者：XMedia
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.ucast.com.cn
□下载注册：http://www.ucast.com.cn/mcast/softload.jsp

说明：一款针对手机、MP4、iPod等掌上的数码设备而开发的影音转换和管理工具。软件能自动识别我们插入USB口的各种数码设备的品牌和型号，将不同的数码设备统一成相同的界面管理模式，导入导出、上传下载轻松一点即可完成。同时通过软件自身，我们就能直接找到网上各种流行的视频和音乐，提供RSS的自动更新订阅功能，直接将网上的东西下载到我们的手机等设备上。如果你喜欢分享，还可直接在软件中录制一曲自己的MTV分享呢！

点评：除了手机外，现在的年轻人拥有的数码设备还真不少。商店里琳琅满目的MP3、MP4、iPod、PSP，哪一件不让我们垂涎欲滴？但买回来插入电脑的时候方知麻烦，不同数码设备需要不同的驱动程序和管理工具，单单看着一张张随机提供的软件光盘就够让头疼的。掌中影音伴侣将这些数码设置使用了统一的界面进行管理和使用，不用再担心你的手机型号、iPod版本以及已经丢失的配套光盘了。



对大部分的掌上数码设置提供了很好的支持

网络精彩图片随心收——快存伴侣

□版本：1.0 □大小：1.0MB □授权：共享软件 □作者：伴侣工作室
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.aisoftware.cn
□下载注册：http://www.aisoftware.cn/softs/IEpictureSetup.exe

说明：一款帮助我们将网页上出现的各种图像一网打尽的小工具。软件安装后，在我们用浏览器上网浏览页面时，将鼠标移动到任何网页的图形上面，就会出现相应的保存提示，如果我们已设置好图片的保存路径，可做到即点即存。当鼠标移开图片时，提示框会自动消失，丝毫不影响我们正常页面的浏览。对于那些采用各种Javascript手段保护而无法正常用右键保存的网页图片，更是能轻松应对。

点评：很多网站为了让自己的资源不被轻易获取，往往采取了各种保护手段。看到一张自己心仪的图片，却苦于无法保存到硬盘上，的确令人扫兴。快存伴侣将软件自身“缩小”到网页的每一张图片中，需要的时候直接弹出，帮助我们突破那些简单的保护限制。软件除了支持IE浏览器外，在一些使用IE浏览核心的工具如Maxthon、腾讯TT、GreenBrowser、世界之窗浏览器等软件中，都能毫无问题地使用。



多种方案，即点即存

用声音来控制电脑——天狼星语音键盘大师

□版本：3.0 □大小：18MB □授权：共享软件 □作者：天狼星软件
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：23元 □未注册限制：500次试用
□主页：www.tianlangstar.com.cn
□下载注册：http://www.pcsoft.com.cn/Soft/Soft_9009.htm

说明：一款用你的语音来让电脑识别并进行相应鼠标操作的小工具。软件使用了微软的语音识别技术，可通过“训练”的方式让电脑识别我们的语音。我们先通过软件录制一段定义好的键盘鼠标操作，比如说运行Word，形成脚本，然后再为该脚本定义一段自己输入的语音“请打开Word”，这样就能很容易地只用声音来命令电脑进行相应指令操作了。怎么样，很有科幻大片场景里的味道吧。

点评：不曾经有一款名为“按键精灵”的小软件将我们从复杂的重复操作中解放出来，自动为我们点击鼠标、敲击键盘，完成相应的工作。有没有想过用自己嘴巴来完成这些行为呢？其实一切都很简单，微软自身就开发了一套语音识别系统，可以无缝地加入到Windows系统中，软件天狼星就利用了这套接口，来完成按键精灵的相应工作。软件开发初期，脚本制作和使用都稍微有些简陋，希望能在将来的版本中更加提升软件的功能。



用语音来操控电脑

应用心得

编者按： Vista系统的普及，势必造成应用软件的更新换代，很多软件都推出了Vista版本，但这只是过渡性措施，期待并相信专门为Vista系统量身打造的新软件会如雨后春笋般涌现。

本期推荐文章

随时随地写便签

■ 湖北 尹飞

在我们上网时总会遇到些自己所感兴趣的东西，于是为了满足上网时能随时随地记录自己所感兴趣的内容，各种便签软件应运而生。

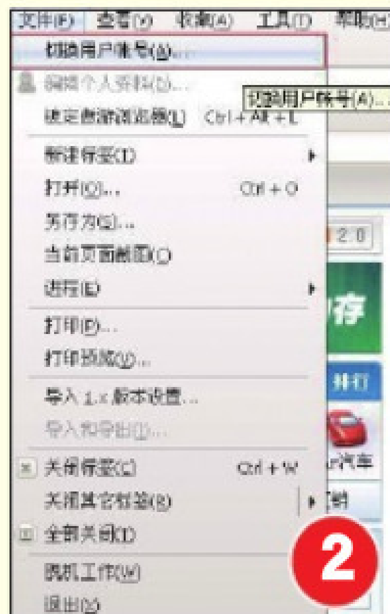
目前常用的各类便签软件的功能非常强大，于是随之而来的就是其资源占有也不小。但是绝大多数时候我们只需要在便签上记录些文字类的东西而已，于是体积小巧的Windows记事本就成为很多网友的便签本了。

使用Windows记事本也没什么不好，但有一个问题始终存在，就是记事本上的东西只能存储在本地。如果需要在多台机器上使用所记录的东西，我们就不得不带着U盘东奔西跑，很麻烦。有些人为了方便把其放在网络硬盘上，虽然不用带着U盘到处跑了，但在使用时要先从网络硬盘上把东西下载下来，记录后再放上去，还是有些不便。

其实，如果使用的是最新版本的遨游（遨游2及以上版本）就不用烦恼了。遨游提供了“收集面板”功能，而且与原来版本的“简易收集面板”不同的是，原来的“简易收集面板”虽然也可以记录文字，但只能把文件保存到本地。而新版本的“收集面板”功能则可以把文件存储在遨游的服务器中，当需要使用时只需登入自己的遨游账户，不管在哪里都可随意编辑。

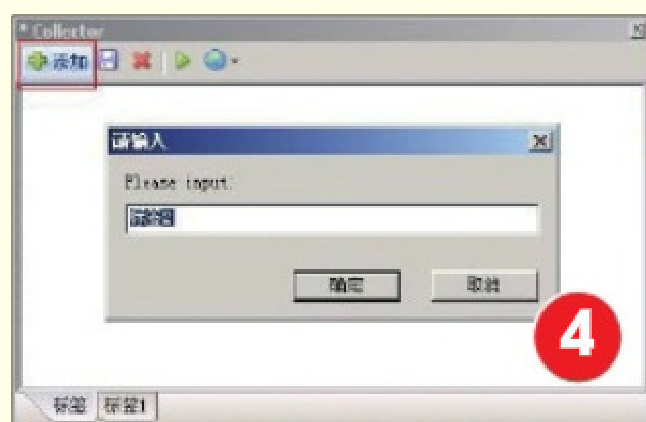


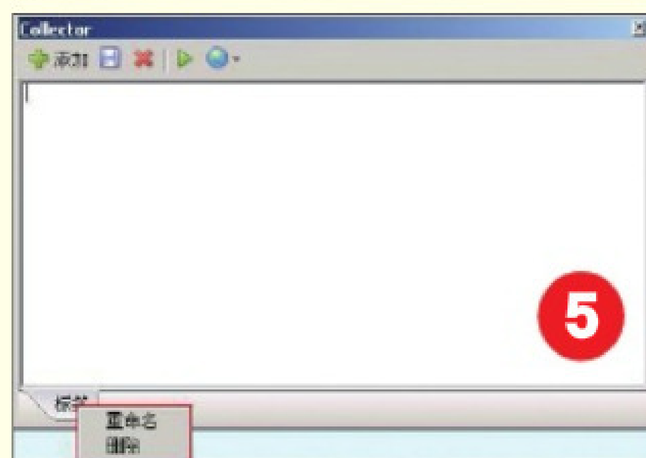
在第一次使用新版本的遨游时，选择“是用我自己的账号启动”后，会出现提示输入用户账号和密码（如果没有可以申请一个）（**如图1**），正确输入后点击“开始”即可。如果在这里选择了“不使用账号启动”或者是已经使用其它的账号启动了也不要紧，可以在“文件”菜单中选择“切换用户账号”（**如图2方框中**）后再登入即可。

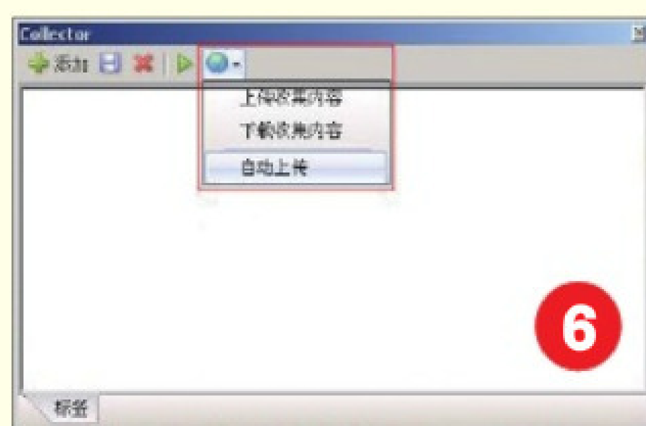


打开遨游2浏览器，在其右下角有一个淡紫色的书本样子图标（**如图3方框中**）。当鼠标悬停在图标上方时会出现“显示/隐藏收集面板”，单击图标就会出现Collector面板（收集面板）。当然在很多时候我们要记录的东西仅仅一个面板是放不下的，而且为了方便我们需要将不同的东西分类放置。此时可以增加收集面板中的标签数量，只要点击收集面板左上方的“添加”菜单（**如图4方框中**），在收集面板中就会新建一个标签。有时我们已经不需要某些标签中的文字或者标签的名字已经不适合我们的需求时也不要紧，只需在收集面板的标签上右击鼠标，就可重命名或者删除当前标签（**如图5方框中**）（注意：当收集面板中只有一个标签时是无法删除它的，如果强行删除当前标签只会将它的内容清空）。









当编辑好所记录的内容后要保存时，只需点击“保存”菜单（**如图6方框中**），在其中选择“上传收集内容”就可将收集的东西上传至遨游的服务器并存放在我们的个人账号中了。在需要浏览或者继续编辑所收集的内容时，只需在保存菜单中选择“下载收集内容”，就可把我们放在服务器上的内容显示出来浏览或者继续编辑了。如果担心自己会忘记把收集内容上传至服务器上而导致做无用功的话，只需将保存菜单中的“自动上传”选定，遨游就会自动帮我们上传收集的内容了。

这样我们就可以随时随地在任意一台可以上网的计算机上写便签了，是不是很方便？（遨游2浏览器的下载地址：http://maxthon.cachefly.net/mx_2.0.2.1360cn.exe）

巧解液晶显示器分辨率故障

■ 安徽 屠志成

一、无心之错

一同事从亲戚那儿得到一台二手15英寸液晶显示器，连入主机启动进入Windows XP，把分辨率设为1024×768，显示效果很好。同事觉得桌面上的文字有些大，再看显示设置，发现分辨率可以继续上调（**如下页图1**），就以为这台显示器支持更高的分辨率。于是调到了1280×1024，“确定”后显示器黑屏，出现“超出频率范围”的提示。

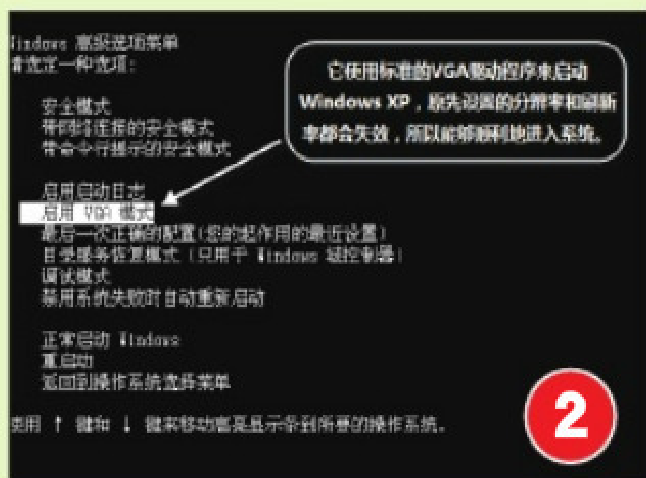
二、巧妙化解

等待一段时间后，显示器无法自动恢复正常，重启后进入桌面前黑屏。这时他很幼稚地认为进入安全模式可以解决问

题，但进入后发现安全模式里分辨率是默认的800×600，在这里更改分辨率和正常模式没有任何关系，还是进不了正常模式。

无计可施时突发奇想，Windows XP作为一个完备的操作系统，应该考虑到使用者可能会犯这种无心之错，也一定会给出解决的办法。既然是进入桌面前黑屏，那么解决问题的步骤应该在这之前，还是从启动菜单和启动方式上入手吧。





重启电脑，自检后轻按F8，出现启动菜单。这里没有可选的项目，再按F8调出“高级选项菜单”（**如图2**），对其十来个选项进行分析后，目标锁定在“启用VGA模式”上，因为就其字面意思来看，它是和显示设置直接相关的。选定后回车，顺利进入桌面，字体和图标很大。查看分辨率，是800×600。把它改为1024×768，字体和图标显示恢复正常，看来这才是这台显示器的最佳分辨率。

注：事后得知，VGA模式使用标准的VGA驱动程序来启动Windows XP，这样可以重新设置显示器的分辨率和刷新率。

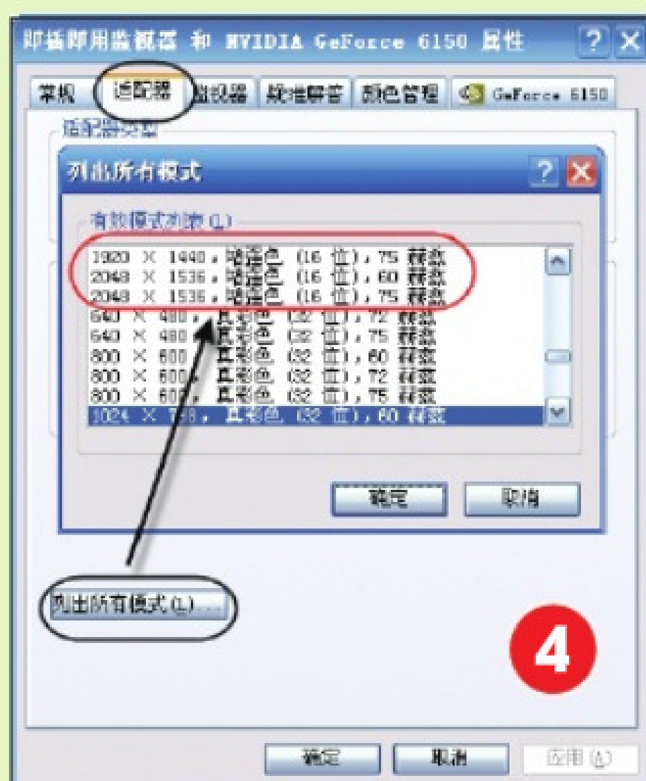
三、问题拓展

1.分辨率虚高之谜

一般情况下，液晶显示器的最佳分辨率也就是其最大分辨率，但这台显示器在分辨率调到1024×768之后，还可以往更高的分辨率上调，这有些让人费解。

在“显示 属性”的“设置”标签下，单击“高级”，打开显示器和显卡属性对话框。再单击“监视器”，发现在“监视器设置”下“隐藏该监视器无法显示的模式”为灰色不可选状态（**如图3**），看来问题就在这里。由于这一项没有选中，所以在“显示 属性”里的分辨率应是显卡所具有的所有分辨率，其中包含了显示器不支持的更高的分辨率（**如图4**）。当把分辨率设置过高时引起黑屏也就不足为奇了。





那么为什么这个选项不可选呢？通过查找资料得知，这一般是显示器的问题。有的显示器的内部芯片中没有存储有关分辨率和刷新率的数据，操作系统和显卡驱动无法读取这些数据，所以造成了这一选项不可选。现在的显示器通常都附送有驱动程序光盘，安装其中对应的显示器驱动程序就可以解决问题。当然不安装也没有关系，只要我们知道不同尺寸的液晶显示器的最大分辨率，对其进行准确设置，就不会出现黑屏问题。另外还要注意液晶显示器的刷新率设为60Hz就行了。刷新率设置过高，也可能会引起黑屏。

附：常见尺寸液晶显示器的最大分辨率

15英寸：1024×768

17英寸、19英寸：1280×1024

19英寸宽屏：1440×900

20英寸、22英寸宽屏：1680×1050

2.黑屏的另类解决之道

对因分辨率设置不当而引起的黑屏，还有两个解决的办法。一是找一台更大尺寸的液晶显示器，换上之后进入系统，把分辨率调为原先的显示器支持的数值，再把显示器换回来。二是如果曾经用GHOST给系统做过备份，再用GHOST恢复一下系统，分辨率也就恢复了。后一种办法的前提是系统分区没有重要数据，不然就得不偿失了。P

Word快捷键，藏龙卧虎

■ 山东 贾培武

在使用鼠标就几乎能够完成全部操作的今天，大家似乎对快捷键并不那么热衷了。其实，在Word的快捷键中，可谓是藏龙卧虎。因为对有些任务来说，使用快捷键可以简单完成；而如果放弃快捷键不用，那么要完成这些任务可就复杂了。这不，以下就是几个非常特殊的快捷键。

一、Alt+Num 5键

当一张Word表格较大时，如果使用拖动方法选定整张表格，当将鼠标拖动到文档窗口边缘时，Word会快速滚动文档，以至于很难精确地在你所希望的位置释放鼠标左键。其实，此时你可以单击表格的任意单元格，然后在Num Lock键处于关闭状态的情况下，按下Alt+数字小键盘上的5键即可快速而准确地选定整张Word表格。

二、Alt+Shift+↓键

在你编辑完一篇Word文档后，如果突然发觉其中相邻的两个段落的位置还是互换一下为好。那么，你不妨先单击上面的那个段落，然后按下Alt+Shift+↓键。怎么样，这两个段落的位置互换了吧！实际上，在Word中Shift+Alt+↓键的作用是下移当前段落，Shift+Alt+↑键是上移当前段落。大多数时候，该种移动段落的方法是不是比使用“剪切”和“粘贴”命令方便多了！

三、Ctrl+Shift+F8键

编辑Word文档时，在一些特殊的时候需要选择纵向的文字块，比如选中两首并排的五言唐诗中的一首，就需要选择纵向的文字块啦！然而，在Word文档中无论你如何拖动鼠标，Word总是按行高亮显示选中的文本。这可怎么办呢？好办，在要选择的起始位置单击，然后按下Ctrl+Shift+F8键。现在，再按下箭头键试试，哈哈，Word按列选择文本了。选择了纵向文字块并进行了

所需要的操作后，请按Esc键取消纵向选定模式。

四、Ctrl+Shift+W键

你用英文编辑了一篇Word文档，为示强调，其中有几个段落需要加下划线，这本是非常简单的事儿。然而，就因为你多了一点点要求，让原本简单的操作变得复杂起来。这增加的一点要求是：只给单词加下划线，而单词间的空格却不能加。为难了？不难！你可进行这样的操作：首先选择这些要加下划线的文本（选择的内容包括文本中的空格键），然后按下Ctrl+Shift+W键。因为在Word中，Ctrl+Shift+W键的作用即是只给单词加下划线，而不给空格加。

五、Ctrl+Shift+Z键

你用Word编辑了一篇文档，并在其中应用了多种样式，比如标题1、副标题等；同时对文档进行了多种字符格式排版，比如有的段落是宋体，有的是楷体，而且有粗体字也有斜体字；还有的字符被突出显示为红色等等。现在你对文档的字符格式不太满意，想要取消所有字符格式，但却要保留文档中应用的样式，比如标题、副标题和标题1这些章节标题样式需要保留，那该怎么办呢？

或许，要完成这项工作你感觉较为困难。因为在Word 2007中，你选中了整篇文档。单击“开始”选项卡，然后在“字体”组中，单击“清除格式”按钮后，文档中所有样式和格式均被清除，所有文本都被设置为宋体5号字。而你的本意只是清除字符格式而保留文档中应用的样式，这可如何是好？

其实，Word提供了一个快捷键可以完成该项任务。具体操作是：选中整篇Word文档，然后按下Ctrl+Shift+Z键。怎么样，这时Word只是清除了字符格式，而没有删除文档中应用的样式吧！因为在Word中，Ctrl+Shift+Z键的作用是：从所选文本中清除格式。而“清除格式”按钮的作用是：从所选文本中清除格式和样式。

六、Shift+F5键

有一篇长的Word文档需要你进行多次编辑工作。当再次打开该文档时，或许你希望将插入点移动到上次最后编辑的位置，该怎么办呢？其实，Word能够记住最近编辑过的4个位置。要在这最后4个已编辑过的位置之间进行切换，只要使用Shift+F5键就行了。不信，现在你按下Shift+F5键试试，插入点自动从当前位置定位到上次更改的位置了吧！

怎么样，这几个快捷键能够名副其实地快捷地完成任务吧？P

病毒名称：代理蠕虫变种I（Worm.Win32.Agent.i）



病毒类型：蠕虫病毒
病毒危害级别：★★★☆
病毒分析：

该病毒运行后会自动将自身复制到各分区根目录下，试图通过优盘、移动硬盘等移动存储设备传播。它会尝试删除一些其它的木马、病毒文件，为自身传播做准备。同时，会修改一些杀毒软件的配置文件，造成杀毒软件无法正常使用。该病毒还会不经用户许可，在后台下载其它的病毒、木马及恶意程序。这些恶意程序会窃取用户的账号、密码等隐私信息并发送给黑客，给用户带来损失。

手工清除方法：

一、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”菜单，选择“运行”。输入“regedit.exe”，启动注册表编辑器。
2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\ShellExecuteHooks项，找到名为“{09B68AD9-FF66-3E63-636B-B693E62F6236}”一项，将其删除。
3.打开HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID，找到{09B68AD9-FF66-3E63-636B-B693E62F6236}，将其删除。
4.重新启动计算机。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”。点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，再点击“确定”。
2.进入Internet Explorer的安装目录（默认为C:\Program Files\Internet Explorer），找到“romdrivers.bak”“romdrivers.dll”以及“romdrivers.bkk”三个文件，将其删除。
3.用鼠标右键点击硬盘分区盘符，如C:、D:、E:等，选择“打开”，将其根目录下的“Ghost.pif”和“autorun.inf”文件删除。
4.再次重新启动计算机，查看上述几个被删除的文件是否还存在。若不存在，则说明病毒已被清除干净。

瑞星提示：该病毒手工清除需要具有一定的计算机操作水平，一般用户可直接升级《瑞星杀毒软件2007》至最新版本清除该病毒。

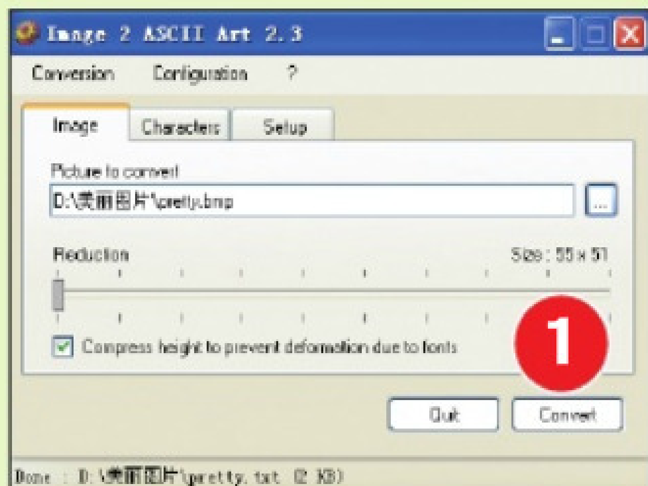
如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。P

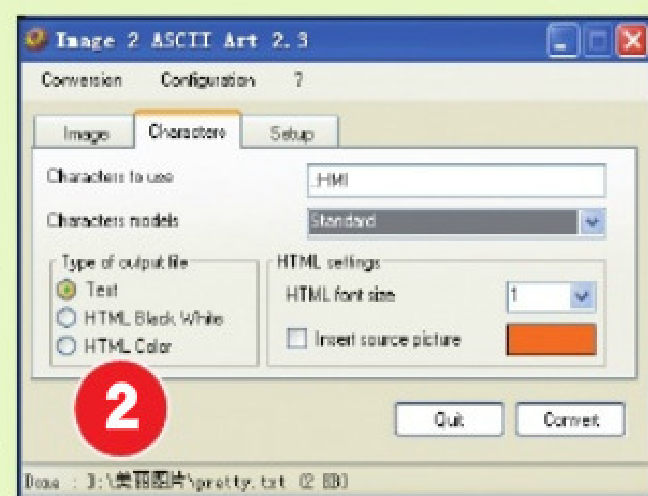
巧用字符来做画——轻松打造趣味文本图形

■ 河南 花的神明

当我们在网络冲浪时，经常会在论坛、聊天室、留言板等地方看到由各种文本符号组成的有趣图案。那这些文本图案是怎么创建的呢？如果手工逐个拼接大量字符的话，其工作量无疑很大。实际上，使用Image 2 ASCⅡ Art这款小巧的软件（下载地址：http://www.download.com/Image-2-ASCII-Art/3000-2191_4-10698763.html?tag=lst-0-1），就可以简单快捷地将图片转换成有趣的文本图形了。

在Image 2 ASCⅡ Art主窗口中打开“Image”面板（**如图1**），在其中的“Picture to convert”栏右侧点击“浏览”按钮，导入需要转换的图片文件。Image 2 ASCⅡ Art支持常用的各种图片格式，在“Reduction”栏中拖动滑块，来设置输出文本图形的尺寸，当然其最大值不能超过图片的原始尺寸。



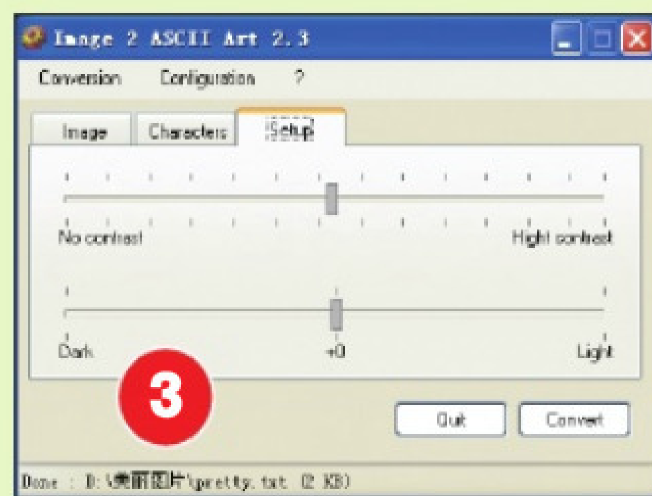


如果勾选“Compress height to prevent deformation due to fonts”项，表示自动对输出图形的高度进行限制，从而避免因为字体的不同造成文本图案的变形，同时“Reduction”栏的高度值会自动发生改变。在“Characters”面板（**如图2**）的“Characters models”列表中选择字符的类型。如果选择“<Custom>”项，表示自定义绘制文本图案的字符，在“Characters to use”栏中输入所需的字符即可。可以同时输入多个不同的字符，这样可产生更好的效果。

当然，在“Characters models”列表还可以依次选择标准、大写、小写、数字、单色、光线、三原色等预设字符集，这样“Characters to use”栏中的字符即可自动产生。在“Type of output file”栏中选择输出文件的类型，选择“Text”项，表示输出文本文件；选择“HTML Black White”项，表示生成由黑白字符图案组成的HTML文件；选择“HTML Color”项，表示生成由彩色字符图案组成的HTML文件。如果选择的是HTML文件，还可以在“HTML settings”栏中设置字体的大小。勾选“Insert source picture”项，点击颜色选择框，将所需的色彩作为HTML文件的背景颜色。

在“Setup”面板（**如图3**）中拖动对应的滑块，可以分别设置输出文本图案的对比度和亮度。当设置好所需的参数后，点击窗口右下角的“Convert”按钮，就可以在导入图片的同级路径下生成与之同名的文本文件。打开该文本文件，就可以看到精美的文本图形了。

除了将正常图片转换成文本图案外，Image 2 ASCⅡ Art还可以将文本图案转换成正常的图片。当然，转换后图片的色彩度会受到影响。点击菜单“Convertion”→“ASCⅡ Art to Image”，在弹出窗口（**如图4**）的“Text file”栏中点击“浏览”按钮，导入所需的文本文件，在“Image format”面板中设置输出图片的类型（包括Jpeg和BMP）。之后在窗口右下角点击“Convert”按钮，就可以在同级路径中得到与之同名的图片文件了。当然，不管是任何类型的转换操作，都要保存好原始文件。





让Flash动画播放与众不同

■ 山东 钟伟 李洪涛

现在，因特网上Flash动画数不胜数。笔者是个Flash动画迷，经常从网上下载观看。对于SWF播放器，也用过不少，但多数都是仅用来播放。一日，在网上发现一款“SWF另类播放器”的软件，其功能非常丰富，而且使用方便，便拿来与诸君一起分享。使用方法如下：

首先登录网站（http://www.skycn.com/soft/18190.html）下载并安装。安装完毕，启动该软件。

打开右边窗口中的“播放文件”标签页，通过“打开”按钮将需要播放的文件导入到下面的列表中，然后软件会从上到下逐一进行播放。其中，在播放窗口下方提供了很多操作按钮，如：快进、快退、全自动播放、将动画做成屏保、提取影片中的音乐等，你可以根据需要选择使用（**如图1**）。这些按钮的功能，在常用的Flash播放器中是很少见的。





如果你是一个十足的Flash动画迷，右边窗口中的“在线直播”肯定会让你过足瘾。其中包含了Flash MTV频道、Flash剧场频道、Flash游戏频道、Flash专辑等内容（**如图2**）。你的PC一连接到因特网上，就可以在线收看。另外，“其他”标签页中还有网页动画采集、播放指定动画、播放收藏的动画、收藏该动画等内容，对你也会大有帮助。

这款软件集SWF动画搜索、播放、下载于一体，有了它你就省去了再安装其它软件的麻烦。如此具有吸引力的好东东，可不要错过哦，快动手试一试吧。



读者　阮晶问：我在使用Word和Excel表格中的排序功能时，发现这两款软件对文字进行排序时默认是按音序进行的。但我有时需要对笔画进行排序，请问应该如何处理呢？

答：在Word中要按笔画排序，可将Word表格中需要排序的列（如姓名）先输入好，再单击“表格”菜单中的“排序”命令。在弹出的“排序”对话框里，在“排序依据”项选择“姓名”，“类型”选项默认为“拼音”，单击其右侧下拉列表，选择“笔画”，并在其后的单选框里选择“递增”或者“递减”方式，再依次单击“确定”即可。

Excel中要对表格字段按笔画进行排序操作步骤如下：进入Excel“数据”菜单中的“排序”命令。该命令允许对“文字笔画”进行排序操作。单击表格中需要排序字段的任一单元格，打开“数据”菜单中的“排序”命令，弹出“排序”对话框。单击“选项”按钮，打开“排序选项”对话框，选中“方法”中的“笔画排序”单选框，再单击两次“确定”按钮即可。在排序过程中，若某两个表格中的第一个汉字相同，则按该单元格第二个汉字笔画多少排序。



读者　白征远问：我曾在报刊上看到很多文章都称数码相机的“数码变焦”功能没有多少意义，因为这是以降低照片品质为代价的。但是最近不少数码相机广告称其采用了“智能无损画质”的数码变焦技术，请问这是怎么回事？

答：这种所谓“智能无损画质”数码变焦技术的原理其实很简单，就是直接在相机中进行照片的剪切操作，通过降低照片分辨率，来实现“变焦”效果。过去数码相机由于CCD像素较低，在进行数码变焦时通常是采用“插值放大”技术。从本质上说是“无中生有”，因此会影响画质。不过随着CCD像素普遍提升到700万甚至1000万以上，利用机内裁剪技术来进行数码变焦就不会影响画质了。说得简单点，“智能数码变焦”就是利用CCD中心的部分像素进行成像，从而间接增加了镜头焦距。

在进行“智能数码变焦”时，CCD本身的物理像素越高，拍摄时设定的成像像素越低，那么无损变焦的倍数就越高。我们可以用“CCD物理像素除以成像像素再开平方”这一公式，计算出具体的无损数码变焦倍数。比如相机CCD为800万像素，当设定为200万拍摄时，那么无损数码变焦的倍数就是800/200=4，再开平方=2（倍）。假设相机镜头原有光学变焦倍数为3倍，那么总变焦倍数可达到6倍。使用无损数码变焦的意义在于简化了后期裁剪操作，同时可以节省相机的存储空间。



读者　电话超人问：我是个游戏爱好者，每天使用电脑的时间差不多在10小时以上，眼睛感觉很不舒服。请问长时间使用电脑应如何保护眼睛的健康呢？

答：长时间操作计算机对视力影响很大，可能会引起眼睛不适和疲劳。因此应特别注意保护视力。长时间使用计算机，最常见的症状是眼睛疲劳。比如困倦、眼皮或前额沉重，还有就是眼睛刺激感，像红眼、流泪、干涩等。

使用电脑时应经常让眼睛休息。每一小时至少应休息10分钟，经常使视线远离显示器，并向远处眺望。清洁显示器和眼镜，保持显示屏、眼镜（或隐形眼镜）清洁。其次要合理放置显示器，要确定舒适的观看距离和角度。在观看屏幕中间的内容时，视线应该略为偏低点，会让眼睛觉得更舒适些。同时要调节好显示器的亮度和对比度，以提高文字和图形的显示质量，并尽量消除显示器的眩光和反射，这样可以减少可能引起的眼睛不舒适感。

最后要注意饮食，多吃富含维A、维D的食物，如猪肝、胡萝卜等。也可自行补充鱼肝油，并可适当使用合适的滴眼液，如珍珠明目液、润舒等。



读者　郭明明问：我打算在暑期中把我的电脑升级，主要配件都已经确定，不过对一些外围配件的购买心里还不太清楚。请问购买键盘、鼠标、机箱和电脑桌椅时应注意哪些问题？

答：键盘、鼠标是我们日常接触最多的电脑配件，对人体健康也有较大影响。购买时一定要注意选择符合人体工程学的名牌产品，在键盘、鼠标上没有必要省钱。

电脑机箱内安装有主板、内存条、显卡等众多的电子元器件，随着这些配件性能的不断提高，所产生的电磁辐射已经不容忽视。只有具备完善电磁屏蔽功效的优质机箱，才能将辐射强度抑制在允许范围之内。电磁屏蔽效能更大程度上依赖于机箱的结构和用料，是否符合EMI(电磁干扰)标准，是选购机箱的一个重要标准。

设计不合理的电脑桌会导致腰背疼、颈肌疲劳或劳损、手肌腱鞘炎及视力下降等。目前大部分电脑桌存在作业面的高度不合理，显示器的高度、角度与视距不合理，缺乏合理的支撑等方面的不足。合理的电脑桌应改变传统的矩形模式，提供合理的肘部支撑，且能调节高度和角度。



读者　胡遵问：我买了款国产的PPC智能手机，功能很强大，甚至内置了GPS，但是没有WIFI功能。好像所有国内的“行货”手机都不具备此功能，请问这是为什么？另外是否能为自己的PPC手机加上WIFI功能？

答：国内行货手机为什么没有WIFI这个问题说起来比较复杂，简单说就是中国制定的WAPI无线局域网加密标准与国际上目前通行的标准尚处在“争斗”中。由于涉及的问题很多，于是国内相关部门允许内置WIFI的笔记本电脑存在，但却不允许内置WIFI的手机在国内销售。表面的理由是维护信息安全，其实还有一个重要原因就是内置WIFI的智能手机可以方便地打网络电话，会影响到相关运营商的经济利益。

如果你的智能手机不带WIFI功能，而你希望使用此功能，有几个解决的方法：少数智能手机带有WIFI硬件，只是用软件将其屏蔽了。这种情况比较好办，通常可以安装相应的补丁程序将WIFI功能打开。不过现在新发布的产品很多都从硬件上取消了WIFI芯片，只能另想他法。如果你的智能手机带有SD或MINI SD插槽，且支持SDIO，那么可以购买SD或MINI SD接口的WIFI网卡，安装后就可以为你的PPC智能手机增添WIFI功能了。

客座专家　龚胜



问题交流



专业与时尚的十字路口

——入门数码单反与高端消费类相机对比试用与选择指南

■晶合实验室 壹分

前　　言

2006年底，尼康D40数码单反相机的上市，宣告数码单反相机放下高高在上的姿态，正式进入5000元以下的高端消费类市场。进入2007年后，数码单反相机市场的降价风潮愈演愈烈。继D40之后，宾得K100D套机的价格迅速下降到4000元左右，甚至在有些购物网站上推出3999元（机身＋腾龙28-105mm/f4～5.6镜头）的促销套装。

从市场来看，入门级数码单反相机的降价，压缩了高端消费数码相机的市场空间。从2007年初开始，新上市的高端消费类数码相机很少有超过4000元价位的产品，索尼R1的辉煌似乎要成为高端消费类相机的绝唱。技术的进步一方面推动高端产品价格下降，另一方面也让消费类产品拥有了更多的功能和更强的性能。千万像素、光学防抖和高ISO等技术在2007年已经不再是高端产品的专有，被迅速转移到消费类产品上。

去年，当我们面对二者之间的选择时，入门级数码单反与高端消费类数码相机就彷佛“梅”与“雪”。“梅须逊雪三分白，雪却输梅一段香”——二者各有优势。但是当它们之间的价格界限逐渐模糊，入门级单反的体积和重量不断下降时，我们再一次站在十字路口。在它与高端消费类数码相机之间，我们究竟该选择哪一个？带着这个疑问，本刊再次征集了目前市场中最有代表性的入门级数码单反和高端消费类数码相机，希望通过多方位的对比与体验，能够为消费者最终的选择提供参考。

注：如未作特殊说明，以下单反相机体积和重量均为机身参数，镜头参数为标准套机镜头参数，所有焦距均已换算为等效于35mm镜头尺寸；产品排名不分先后。

高端消费类数码相机篇

佳能PowerShot S5 IS

传感器	800万有效像素1/2.5英寸CCD
镜头参数	焦距36～432mm/最大光圈f2.7～3.5
存储介质	SD/SDHC/MMC
LCD参数	20.7万像素2.5英寸
外形尺寸	117mm×80mm×77.7mm
产品重量	450g
参考价格	3550元
咨询电话	95177178（全国直拨，只收市话费）



与目前的同类产品相比，这款相机的12倍光学变焦并不算突出，36mm的广角端也稍有欠缺，但它仍有自己独特的优势。首先是配备了一个具有光学防抖和超声波变焦控制马达的镜头，而后一项技术可以让变焦操作速度大为提高；其次，自称拥有0cm的微距拍摄能力，几乎可以让镜头贴着目标拍摄；还有，这款产品拥有一个可旋转的LCD，使用佳能最新改进的面部优先识别对焦系统，还配备了一个可外接闪光灯的热靴，这些都大大提高了使用时的灵活性。

富士FinePix S9600



无论在设计还是指标上，这款产品都直逼部分入门级数码单反相机。其前代产品S9500就已深得市场认可，在此基础上完善与提高的S9600理所当然成为市场的重要关注点之一。相机所采用的10.7倍变焦镜头带有手动变焦环，其焦段覆盖广、兼得广角长焦之利，极其实用。成像质量优秀，但距单反数码相机还有些许差距。此外，不错的响应速度、可接快门线扩展、LCD可翻转、独特的反转片拍摄模式等都是其亮点。不过较遗憾的是这款长焦相机未配备光学防抖，且LCD尺寸稍微偏小。

传感器	903万有效像素1/1.6英寸CCD
镜头参数	焦距28～300mm/最大光圈f2.8～4.9
存储介质	CF/xD（双插槽）
LCD参数	23.5万像素2英寸
外形尺寸	128mm×93mm×129mm
产品重量	650g
参考价格	2900元
咨询电话	800-820-6300

尼康COOLPIX P5000

传感器	1000万有效像素1/1.8英寸CCD
镜头参数	焦距36～126mm/最大光圈f2.7～5.3
存储介质	SD/SDHC
LCD参数	23万像素2.5英寸
外形尺寸	98mm×64.5mm×41mm
产品重量	200g
参考价格	2900元
咨询电话	4008-201-665（全国直拨，只收市话费）





在不到3000元的价位上，提供了专业级的操纵体验，是这款相机最大的卖点。该相机采用了以往只出现在专业单反机上的镁合金材料；采用尼康的VR光学防抖镜头（镜片移动式光学防抖技术），效果较明显；此外，它还提供了闪光灯热靴接口和操作便利的主控拨盘，便携与专业的结合很到位。除了全手动对焦外，尼康还将自己的防抖、高感光、脸部优先对焦、倒影拼接等技术合理地放置到各种拍摄模式中，以便初级用户灵活调用。这款相机的色彩走了鲜艳的路线，相对而言镜头表现力不够突出，锐度、畸变控制等都趋于一般。

奥林巴斯SP550 UZ



18倍光学变焦、28mm广角、1cm微距……大变焦加上CCD防抖和覆盖范围较大的内置闪光灯，SP550 UZ确实能够为摄影者提供更为宽广的摄影环境。其长焦端的画面质量具有较好的锐度，没有出现通常长焦端分辨率严重下降的情况；但是画面边缘的色散问题没有控制好，能看到明显的紫边。此外，SP550 UZ支持拍摄640×480@30fps的有声动态短片，并且自带强大的后期照片处理能力（包括加画框、制作日历等丰富功能），为“一机走天下”的概念添加了更多内涵。

传感器	710万有效像素1/2.5英寸CCD
镜头参数	焦距28～504mm/最大光圈f2.8～4.5
存储介质	xD
LCD参数	23万像素2.5英寸
外形尺寸	116mm×78.5mm×78mm
产品重量	365g
参考价格	3650元
咨询电话	800-810-7776

理光Caplio GX100



传感器	1001万有效像素1/1.75英寸CCD
镜头参数	焦距24～72mm/最大光圈f2.5～4.4
存储介质	SD/SDHC/MMC
LCD参数	23万像素2.5英寸
外形尺寸	111.6mm×58mm×25mm
产品重量	220g
参考价格	3900元
咨询电话	95105931（全国直拨，只收市话费）

这款相机的目标定位比较特殊，在仅25mm厚的机身上实现24mm/最大光圈2.5的广角，是GX100在技术上的最抢眼之处。得益于理光数十年的行业经验，这个镜头的光学性能也很优异。此外，极近的微距拍摄能力、非常适合抓拍的SNAP对焦模式以及独特的1：1画面长宽比，都让这款相机更具专业素质。便携性与专业性的统一，使得它非常适合作为单反相机用户的备机，适用于拍摄风景照。





三星NV7 OPS

传感器	720万有效像素1/2.5英寸CCD
镜头参数	焦距38～270mm/最大光圈f2.8～4.0
存储介质	SD/SDHC/MMC
LCD参数	23万像素2.5英寸
外形尺寸	106mm×62.3mm×35.7mm
产品重量	245g
参考价格	2880元
咨询电话	800-810-5858

NV7 OPS是三星目前消费类数码相机产品中的旗舰，全金属打造的机身带来良好手感，充满复古味道却又不乏时尚元素的外观设计为它赢得了众多用户的青睐。拥有独特的触控操作设计和OPS CCD防抖技术，附赠的遥控器可以控制相机变焦和对焦拍摄。它配备7倍光学变焦的施奈德镜头，长焦端达270mm。镜头的综合素质一般，广角端（38mm）的畸变控制以及全焦段的锐度都有所欠缺。



索尼Cyber-Shot DSC-R1



传感器	1030万有效像素21.5mm×14.4mm CMOS
镜头参数	焦距24～120mm/最大光圈f2.8～4.8
存储介质	CF/MS（双插槽）
LCD参数	13.4万像素2.0英寸
外形尺寸	139.4mm×97.7mm×156mm
产品重量	926g
参考价格	4500元
咨询电话	800-820-9000

该产品发布于2005年11月，上市后很长一段时间内，作为唯一一款能在性能与成像质量上与数码单反相机一争高下的消费类产品而备受关注。只是目前该产品已处于降价清仓阶段，或许读及此文时零售市场上已难觅其踪影。干净锐利的画面、优秀的色彩还原能力、景深效果明显的卡尔·蔡司镜头、24mm的广角、明暗表现方面的宽容度、闪光灯优秀的补光能力以及可360度旋转的LCD，使得这款相机在面对同类产品时优势明显。但缺乏有效的防抖技术，微距拍摄能力和连拍性能稍差，高ISO下噪点抑制不佳，也令许多用户颇有微辞。



入门级数码单反相机篇

佳能EOS 400D



传感器	1010万有效像素22.2mm×14.8mm CMOS
镜头参数	焦距28.8～88mm/最大光圈f3.5～5.6
存储介质	CF
LCD参数	23万像素2.5英寸
外形尺寸	126.5mm×94.2mm×65mm
产品重量	510g
参考价格	5600元
咨询电话	95177178（全国直拨 只收市话费）

这款相机在低价格下实现了许多佳能的高端技术应用，使其在上市后迅速成为低端数码单反相机中的焦点。继承自佳能中端机型30D的9点对焦系统，有效提高了对焦速度和精度；Digic II 处理芯片使拍摄速度大为提高，有利于实现更多的连拍功能；照片风格功能提高了相机的使用乐趣，并在一定程度上节省了后期处理时间……此外，400D在高ISO下有良好的噪点控制能力，着实令许多消费者动心。不过机身的做工与用料均很一般，新加入的防尘功能亦无出彩之处。



尼康D40/D40X

传感器	610万有效像素23.7mm×15.6mm CCD/ 1020万有效像素23.6mm×15.8mm CCD
镜头参数	焦距27～82.5mm/最大光圈f3.5～5.6
存储介质	SD/SDHC
LCD参数	23万像素2.5英寸
外形尺寸	126mm×94mm×64mm
产品重量	475g/495g
参考价格	4200元/5600元
咨询电话	4008-201-665（全国直拨，只收市话费）



尼康分别于2006年11月和2007年4月推出了这两款产品。D40X相比D40只是将像素提升到了千万级，而作为一般入门级用户，D40的610万像素已足够应用，这样其仅4000元出头的套机价格就显得非常诱人。就性能而言，两款相机均有优秀的表现，高ISO下的噪点控制很好，测光、曝光、色彩还原都很不错。此外，操作时丰富的关联提示、机身自带常见图片操作功能、轻巧的机身，均适合于入门级用户。但快门延迟、自动对焦速度较慢则是这两款相机最大的缺点，而且由于取消了机身内置的对焦马达，除AF-S或AF-I系列镜头之外，其他支持自动对焦的尼柯尔镜头只能当作手动镜头使用。



奥林巴斯E-410

传感器	1000万有效像素17.3mm×13.0mm Live MOS
镜头参数	焦距28～84mm/最大光圈f3.5～5.6
存储介质	CF/xD（双插槽）
LCD参数	23万像素2.5英寸
外形尺寸	129.5mm×91mm×53mm
产品重量	375g
参考价格	5500元
咨询电话	800-810-7776



作为奥林巴斯入门级数码单反相机的新成员，这款产品上至少有两个亮点值得每个用户考虑：其一是极轻巧的外形设计。作为一款数码单反相机，375g的机身重量加上比同类产品小了一圈的外形，在便携性上创造了行业纪录。其二是这款产品支持LCD实时取景，并能显示丰富的拍摄信息。手动对焦时可对对焦点进行高倍放大，这对入门级用户很有吸引力。此外，该相机在高ISO下的噪点控制能力也很不错，同时奥林巴斯优异的超声波除尘技术同样在这款相机上被采用。

宾得K100D

传感器	610万有效像素23.5mm×15.7mm CCD
镜头参数	焦距27.5～84mm/最大光圈f3.5～4.6
存储介质	SD/SDHC
LCD参数	21万像素2.5英寸
外形尺寸	129.5mm×92.5mm×70mm
产品重量	560g
参考价格	4500元
咨询电话	010—65181188（捷成洋行）/ 021-64728657-136（励精科技）



这款相机最引人注目之处在于其SR机身防抖技术，这意味着将来配备的所有镜头均具有防抖功能。K100D在尽量保证小型化的前提下，仍保留了方便实用的机顶液晶屏，获得用户的好评；设计者将景深预览与相机开关整合在一起，只要轻轻拨动即可实现，非常方便。此外，还允许用户将其自定义为数码预览，拨动之后相机就会自动拍摄照片并显示在LCD上供用户参考（数码预览照片不会被存储在机身里的存储卡中）。总体来讲，这款相机除了暗部对焦速度稍慢外，其它方面的表现都较优秀。如果不在乎未达千万的像素数，它是个廉价且实用的选择。值得用户注意的是宾得将中国地区的售后服务由捷成洋行和励精科技两家代理商承担，遇有维修、咨询等情况，用户只能与购买相机时的代理商联系。

索尼α100

传感器	1020万有效像素23.6mm×15.8mm CCD
镜头参数	焦距27～105mm/最大光圈f3.5～4.6
存储介质	CF（附送一个记忆棒转CF适配器）
LCD参数	23万像素2.5英寸
外形尺寸	133.1mm×94.7mm×71.3mm
产品重量	545g
参考价格	5800元
咨询电话	800-820-9000





α100是索尼在收购柯尼卡美能达后发布的第一款单反产品，因此无论是外形还是功能（例如很有特色的CCD防抖以及眼启动对焦等），均与过去α5D一脉相承，而柯尼卡美能达以前生产的数量众多的镜头和外置闪光灯等都可正常使用。由于采用了与尼康D200基本相同的CCD，因此α100的有效像素提升到了1000万，并且具备自动除尘功能。得益于索尼BIONZ影像处理系统，α100在速度方面表现出色。需要注意的是其噪点控制能力相对较差，ISO 800时噪点明显。

我们对所有产品采用了相同的评测方法，对包括分辨率、色彩、畸变、微距、噪点抑制等在内的各种性能指标进行逐一测试对比，同时也请多位同事参与对操控手感、外观设计、功能设计等方面的评估，并对他们的意见进行汇总。需要特别说明的是，所有参测的入门级数码单反相机所采用的都是原厂套头。之所以这样做，一方面是因为套机的价格与大部分高端消费类数码相机接近，另一方面也是考虑到有不少用户购买入门级数码单反相机，都是从套机入手，更加符合实际应用情况。因此，如无特殊说明，本文中对入门级数码单反相机的描述和评价均以套机为准。

在结束所有测试之后，我们发现索尼R1依旧在整个测试中占有特殊的地位，在大部分性能上更接近入门级数码单反相机，画质甚至还要更好，但是也同时具备数码单反相机的某些“缺点”，在重量、体积和功能多样性等方面则比不上高端消费类数码相机。除索尼R1之外，两个阵营的产品在大部分测试项目中都表现得泾渭分明，有部分项目的差距在逐步缩小，也有一些项目出现了难分高下的情况。下面我们将各测试项目分别讨论。

全面便捷——高端消费类数码相机的优势

1.微距

由于长期的市场宣传，导致许多消费者将“微距能力”简单地与“最近对焦距离”画上了等号。首先需要明确的是，微距并不是一个简单的概念，无论是入门级数码单反还是高端消费类数码相机，其微距能力都受镜头放大率（指底片影像大小与实物之间的比例关系，国际公认放大率在1：1～1：4都属微距摄影）以及感光元件尺寸的影响。

对于入门级数码单反相机而言，套头的微距能力只能用“贫弱”来形容。在这一点上，高端消费类数码相机获得完胜，即使在同类产品中微距能力较弱的，如索尼R1，其最终效果也要略胜一筹。在测试中，理光GX100等产品强大的微距能力给我们留下了深刻的印象，大部分产品都能获得接近或者等于1：1的效果。


理光GX100微距样张，放大率接近1：1，但画面出现了明显的畸变

微距是怎么来的？

根据透镜成像公式：1/f=1/u+1/v（这里的f为焦距，u为物距，v为像距），放大率为像距与物距之比，当物距等于焦距的两倍时，像距等于物距，横向放大率为1：1。所以不论镜头的焦距如何，只要调节镜头与感光元件之间的距离（即像距）就可以获得微距效果。由于消费类数码相机的镜头实际焦距（非等效焦距）都很短（许多产品在7mm左右，如尼康P5000为7.5mm，佳能S5 IS为6mm），只要将镜头与感光元件之间的距离略微增加，就可以获得理想的放大率，因此消费类数码相机普遍具有较好的微距效果。当然由此带来的结果就是必须在极近的距离下才能实现微距拍摄，这样会导致畸变等问题影响成像质量，同时增加了布光的难度；贴近拍摄也容易干扰拍摄目标，比如拍摄昆虫和其他动物时。

2.便捷的取景方式

消费类数码相机在取景方式上一直占有绝对的优势，尺寸越来越大的液晶显示屏，不仅提供了直观的显示方式和清晰的效果，在手动对焦时更便于观测合焦情况。机身较大的佳能S5 IS、索尼R1和富士S9600等产品的液晶屏幕还具备各式各样的旋转功能，基本可以保证消费者在正常姿态下完成各种角度的拍摄。即使是屏幕固定的部分产品，在大可视角度屏幕的帮助下，也能完成部分特殊情况下的取景拍摄，其中理光GX100还提供了类似单反相机附件中的直角取景器（选购附件），以增强取景的便利性。


佳能S5 IS和索尼R1的旋转式液晶屏幕



理光GX100的直角取景器

在这方面，大部分入门级数码单反相机的取景器放大率尚不足90%，明显处于下风。当遇到某些特殊的拍摄环境时，使用入门级数码单反相机的用户即使趴在地上也可能无法通过取景器观察构图，类似这样的情况只能通过单独购买直角取景器来缓解。当然也有液晶屏无法应对的情况。当户外光线非常强烈的时候，由于亮度不足，液晶屏幕根本无法看清，即使是换用EVF取景器效果也很不理想。笔者就曾经在西藏使用索尼R1时被这个问题所困扰，在当时的情况下，数码单反相机上的光学取景器体现出意想不到的优势。

不过凡事总有例外。奥林巴斯近年来一直试图在数码单反相机上突破这个障碍，E410就是目前唯一一部具备液晶屏实时取景功能的入门级数码单反相机。相比过去E330上的液晶屏实时取景功能，E410的表现更加成熟，屏幕显示不仅由黑白变为彩色，而且还有丰富的参数显示。更强的是在拍摄之前可对画面进行7倍或者10倍放大，便于观察合焦情况，这一点对于喜欢手动对焦的消费者而言，是再适合不过了。



奥林巴斯独有的液晶屏实时取景功能在E410上更加完善

3.便携性

在便携性方面，高端消费类数码相机的优势可谓一目了然，绝大部分产品不仅重量比入门级数码单反相机轻很多，体积也要远远小于对手，尼康P5000（200g）和理光GX100（220g）的“身材”更是显得迷你。富士S9600虽然体积上与部分入门级数码单反相机相当，重量却要轻一些。例外的是索尼R1，重量（含电池998g）和体积都超过了大部分入门级数码单反相机，不过若是给对手装上与它焦段相同、性能相近的镜头，恐怕只会比它更重。



小巧精致的尼康P5000

4.镜头焦段

镜头的焦段范围决定了消费者拍摄时的视角和与被摄物体之间的距离，或者说能够拍到多大范围的景物（广角）和多远距离的物体（长焦），因此它也从侧面决定了一款相机在拍摄时的便利性，相信“变焦基本靠走”的情况是大部分消费者都不愿意看到的。高端消费类数码相机在镜头焦段这一指标上同样优势明显，大部分产品的镜头都覆盖了更广的焦段范围，长焦方面的表现尤其突出，三星NV7 OPS的长焦端达270mm，富士S9600拥有300mm长焦。而它们还不是最“长”的，佳能S5 IS的长焦端达432mm，奥林巴斯SP500 UZ的504mm长焦则只能用“恐怖”来形容。如果夜间天气好，完全可以用它们来拍拍月亮什么的。



佳能S5 IS拥有12倍光学变焦镜头，同时还具备实用的USM超声波马达驱动对焦和IS光学防抖技术



奥林巴斯SP550 UZ“恐怖”的18倍光学变焦镜头，不仅拥有504mm长焦，还兼顾了28mm广角端

相比之下，入门级数码单反相机的套头焦段大多为28～84mm，范围较大的索尼α100也仅仅为27～105mm，单纯从焦段上讲，只在广角端胜过了部分高端消费类数码相机。当然在高端消费类数码相机中，同样不乏兼具广角的产品。富士S9600和奥林巴斯SP550 UZ都拥有28mm广角，理光GX100的长焦端虽然只有72mm，但是广角端达到24mm，它和索尼R1（24mm）拥有本文所有产品中最大的广角。

另外需要说明的是，本文中绝大部分高端消费类数码相机在广角和长焦端的最大光圈都要大于它们的对手，即使个别例外的产品，差距也是微乎其微。

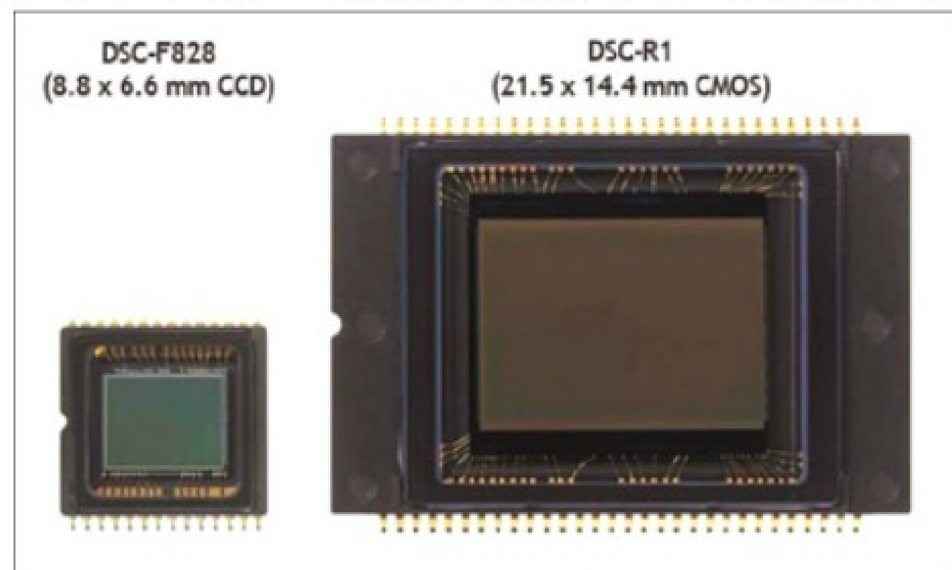
5.视频拍摄功能

视频拍摄功能极大地丰富了数码相机用途，对于绝大多数要求不高的用户而言，可以不用再购买数码摄像机，节省了大笔开支。除索尼R1之外，本文中所有的高端消费类数码相机都具备一定的动态视频拍摄功能，部分产品甚至还可以在拍摄过程中进行光学变焦，而且可以在相机中进行一些简单的特效处理。而入门级数码单反相机由于取景原理的限制（感光元件被反光板遮挡），不可能具备此项功能，在需要临时记录的场合反而不如高端消费类数码相机方便。

业精于专——入门级数码单反相机的胜利

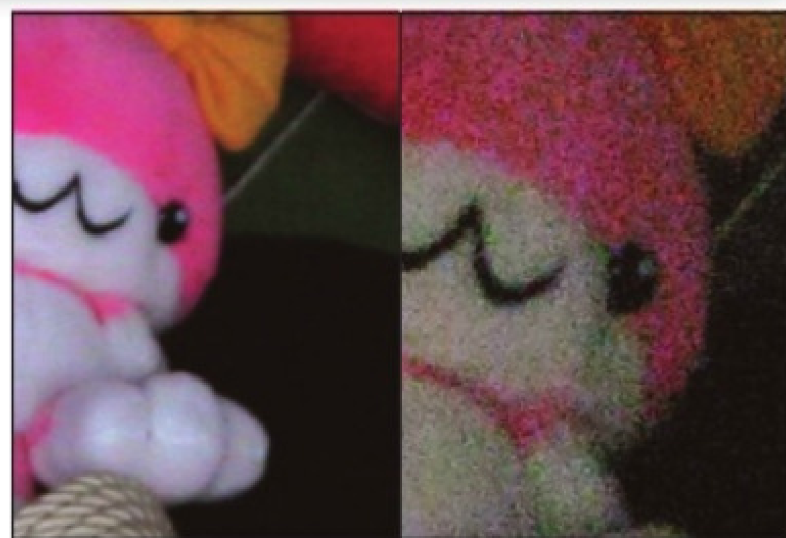
1.感光元件性能

对于数码相机而言，感光元件性能最直接的体现就是在有效像素数量、高ISO（即高感光度）下对噪点的抑制能力，以及在明暗反差较大的画面中还原阴暗部分和明亮部分细节的能力（即宽容度）。当然我们也不能忽视感光元件的面积对以上指标造成的影响。一般来说在有效像素相同的情况下，感光元件的面积越大，以上指标就会越好。由于受成本的限制，高端消费类数码相机所采用的感光元件面积远远无法和APS-C画幅的入门级数码单反相机相比。但是它们的有效像素数量却一点也不少，因此导致单位像素的表面积减少，像素之间的距离减小，直接导致感光元件在高ISO下的噪点数量增加以及宽容度降低。



感光元件面积大小对比，索尼F828（左，2/3英寸）与索尼R1（APS-C画幅），目前的高端消费数码相机的感光元件面积普遍比F828的还要小

在高感光度的噪点测试中，入门级数码单反相机取得了压倒性的优势，除了采用APS-C画幅的索尼R1差距较小之外，其余高端消费类相机的表现均相差较远。我们选取了同样出自佳能的EOS 400D和S5 IS来作对比，一方面因为同厂产品有相近的设计风格和理念，另一方面也由于它们采用了同样的图像处理芯片，可以更客观地反映出不同感光元件之间的差别。从截图来看，EOS 400D在高感光度下的表现要明显好于S5 IS，同样尼康D40等在噪点抑制方面也有出色表现。


ISO 800噪点抑制测试，EOS 400D（左）明显好于同厂的S5 IS


三星NV7 OPS在明暗反差较大的环境下，当背景正常曝光时，模特的面部却出现了曝光过度，白色面积增加，失去了应有的色彩和皮肤细节。

宽容度的测试结果也与噪点抑制测试相仿，除了索尼R1凭借大尺寸的感光元件获得了较理想的成绩之外，其余高端消费类数码相机均不是入门级数码单反相机的对手。我们以三星NV7 OPS的样张为例进行说明，因为对于1/2.5英寸的感光元件而言，720万有效像素已经是目前技术所能达到的最大值，这直接影响了相机在宽容度方面的表现，同样的情况也出现在其他同类产品中。

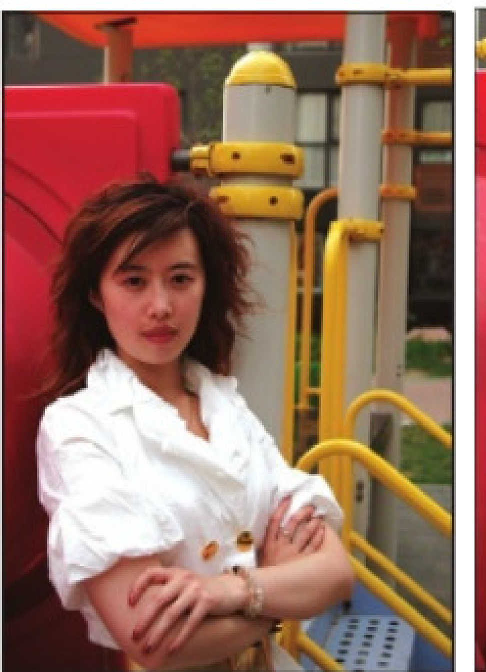
2.色温控制

色温控制的优劣主要通过相机的白平衡准确性来体现。就测试情况来看，高端消费类数码相机在手动白平衡设置时，可以获得与入门级数码单反相机同样精准的表现。但是在自动白平衡下却存在一定差距，这一点通过人像样张就可以看出来，自动白平衡设置下入门级数码单反相机的表现明显要好一些。而它们之间的差距在光线条件较复杂的场景中（比如酒吧、宴会等）会更加明显。相对而言，理光GX100、索尼R1的表现要好一些。


三星NV7人像样张，出现了明显的偏色，白色服装部分过曝


尼康P5000人像样张，色彩偏冷，白色服装出现明显过曝


尼康D40X人像样张，色彩略鲜艳，衣服上的白色部分细节保留完整


宾得K100D人像样张，色彩表现自然，衣服上的白色部分细节保留完整


奥林巴斯E410人像样张，色彩较鲜艳，服装部分有轻微过曝

3.操控性以及未来的扩展能力

数码单反相机源自传统的单镜反光相机，几十年的发展历程为其积累了丰富的设计经验，近些年人体工程学概念的引入，更是强化了这一优势。目前市面上常见的数码单反相机都是根据人手部握持习惯而设计，在手柄尺寸、按键分布位置及间距上进行过细致地考量和调整，尽量做到与消费者的手掌尺寸以及形状吻合。可能是由于过去专业摄影师中男性较多，因此许多设计偏向大型化，不太符合女性用户的需求。但是尼康D40/D40X的出现使这一局面有所改观，而到了更加小巧的奥林巴斯E410，甚至许多人都认为这是一部专为女性用户打造的数码单反相机——它拥有方便的液晶屏实时取景功能和小巧的手柄。相反，消费类数码相机由于将便携性和易用性放在较重要的地位，产品体积的缩小造成操控按键减少，许多功能都必须通过菜单调整。按键之间的间距缩小，手柄体积减小等，都从不同程度上影响了操控的感受。


奥林巴斯E410的手柄与尼康D40相比，实在是够小的

在送测的产品中，入门级数码单反相机都有不错的握持感和较好的操控性。索尼α 100和宾得K100D相对而言更适合手掌较大的男性用户，尼康D40/D40X和奥林巴斯E410则适合手掌较小的用户或者女性用户。消费类的富士S9600、索尼R1在操控性方面与入门级数码单反相机相近，考虑到索尼R1的体积和重量，可能更适合男性用户。而佳能S5 IS和奥林巴斯SP550 UZ则相对中性化一些，最特殊的是理光GX100，手柄宽大舒适，机身轻巧，或许任何人拿在手里都会喜欢它。



入门级数码单反相机在操控方面的优势十分明显

在后期扩展性上，入门级数码单反相机占有绝对优势。虽然高端消费类数码相机能够扩充类似广角镜、增距镜等附件，但数码单反相机更换镜头得到的不仅仅是焦距的变化，拍摄质量也随之而变，顶级的单反镜头被广泛应用于摄影艺术、体育、新闻等场合。实际上，对于有志于投身摄影艺术的用户来说，最终对镜头的投资可能远大于对单反机身的投资。而通过更换镜头得到的效果，也是消费类产品所无法企及的。当然，购买机身加一款不错的镜头，全部支出也要远远超过套机和高端消费类数码相机的价格。



可以通过更换镜头来提升性能是数码单反相机最大的特点，甚至有些不同卡口的机身和镜头也能搭配使用，即使实用价值不高，也是一种乐趣（图为安装了奥林巴斯E410套机镜头的宾得K100D相机）

4.续航能力和后期处理

由于数码单反的感光元件只在反光板抬起的一瞬间工作，并且不需要液晶屏实时取景，因此在电力消耗上大大低于消费类产品。另外由于镜头构造的不同，数码单反相机的变焦工作依靠手动旋转变焦环完成，并不像绝大部分消费类产品那样需要通过电机驱动才能完成（类似奥林巴斯SP550 UZ这样的大变焦机型，变焦行程较长，对电力的消耗非常高），也能节省不少电力。后期处理方面，由于数码单反相机可以直接输出无损的RAW等格式图片，通过厂家专门开发的配套软件可以实现几乎对画质无损的白平衡调节，其他后期处理的画质损耗也非常小。而消费类产品输出的JPG格式图片已经过压缩，画质有所损失，在后期调整中只会损失更多。

旗鼓相当——成像质量综合测试

如果允许任意更换镜头的话，入门级数码单反相机的成像质量要远高于高端消费类数码相机。但是为套头所累，无论从分辨率还是色彩表现等方面来看，都与大部分高端消费类数码相机处于同一水准，甚至个别产品还要落后于索尼R1和理光GX100。在分辨率、畸变控制等测试项目中，大部分产品都表现出了相近的水准，分辨率较高，但是畸变控制一般。

必须说明的是大变焦镜头在成像质量上有着先天的劣势，因此奥林巴斯SP550 UZ、佳能S5 IS、富士S9600在长焦端的成像质量下降比较明显，不过超长焦距能够在拍摄时形成良好的背景虚化效果，多少算是个补偿吧。索尼R1和理光GX100的成像质量已经达到比较高的水准，完全可以满足专业应用的需求。事实上也确实有不少专业人士在使用这两款产品，它们的优异表现与出色的镜头素质和优秀的整体设计是分不开的。另外，三星NV7 OPS在画质方面的表现难以令人满意，并不符合其产品定位，我们宁愿认为是因为设计、外壳用料以及品牌的原因，使它被“逼上梁山”——成为高端消费类数码相机的一员。尼康P5000的表现虽然比三星NV7 OPS要好，但却无法和GX100等相比，这与其价格定位是比较符合的。

总　　结

如果仔细了解一下各厂家的产品线，就会发现一个有趣的现象。作为业界巨擘，在市场份额和技术环节上都处于领先地位的佳能，却没有能够真正放下身价的入门级数码相机产品。佳能400D从发布到现在已经有差不多一年时间，在这段时间里尼康先后推出了D40和D40X，在入门级市场取得了不错的成绩，宾得和奥林巴斯的产品也获得了不错的口碑。而作为行业领先者却在这一新兴的重要领域的竞争中处于下风，与其保守、傲慢的态度是分不开的——保守是因为无法舍弃数码单反相机的高利润，傲慢则是由于不愿放下高高在上的姿态与竞争对手直接较量，仅一个“点测光”功能就令许多消费者耿耿于怀。不能做到真正贴近消费者的需求，只会失去消费者的拥戴。我们希望佳能今后能够展示出一个行业领先者应有的风范和责任感。

与佳能相反的是在竞争中处于下风的尼康、奥林巴斯和宾得，在他们的产品上总是能够感受到一种进取精神，而且不会在“点测光”这种小事情上过分吝啬。尼康D40是第一款将数码单反相机价格拉入5000元的产品，D40X则是目前最便宜的千万像素数码单反相机之一。在吸取了D50的经验之后，D40/D40X表现出一种成熟稳重的风范，市场定位也更准确和有针对性，入门级的价格使这个传统光学大厂的形象显得亲切许多。奥林巴斯虽然受累于4/3系统缺乏第三方镜头厂商的支持，使市场表现受到制约，但是近年来执着地研发应用于数码单反相机上的液晶屏实时取景技术。从E410的表现来看，液晶屏实时取景技术已经开始迈向成熟。奥林巴斯这种从消费者角度考虑问题的态度值得赞扬。宾得凭借快速降价的K100D在入门级市场扩大了自己的份额，同时它还是第一款引入机身防抖技术的入门级产品，还提供了机顶液晶显示屏、点测光等多项实用的功能，“价格便宜量又足”成为宾得最好的写照。但是刚刚经历过收购动荡的宾得未来究竟会走向何方，令人难以预料。索尼在收购柯尼卡美能达之后，拥有了自己的数码单反相机，但是一年多来只有α 100独撑大局，很可能是其在对数码单反相机技术的消化吸收方面遇到困难，新产品的研发步骤不得已放慢。据悉今年秋季索尼将有两款新的数码单反相机上市，希望拥有感光元件制造技术和优质镜头支持的索尼能够为市场带来新的变化。

另外，通过产品线来看，拥有数码单反相机制造能力和入门级数码单反相机品牌的厂商，已经逐步放弃了在高端消费类数码相机上追求“高、大、全”的思路，转向功能全面的大变焦产品，比如佳能和奥林巴斯；尼康的思路则是做小、做精，不再单纯追求性能；索尼更像是二者兼顾，但是R1这样的产品恐怕一段时期内不会再出现了。没有入门级数码单反相机产品线的品牌厂商继续在消费类产品上下功夫，比如富士和理光；而三星由于缺乏光学技术积累，在未来的一段时间内只能继续以外观设计和品牌影响力来推动市场，或许与宾得进行更深入的合作才是最好的选择。

最后，该说说产品选择的问题了。对于有志于成为摄影师的用户，我们建议不妨以尼康D40/D40X作为自己的起点，或者选择用户群大、产品设计成熟的佳能400D。如果选择奥林巴斯或者宾得，则要分别考虑镜头选购和渠道问题（尤其对于刚刚被豪雅收购的宾得，建议消费者待其未来发展方向明确之后再作决定）。如果你希望在摄影方面有所斩获，又不想陷入选择镜头的烦恼之中，我们建议你选择富士S9600或者奥林巴斯SP550 UZ，它们从广角到长焦全部兼顾，是“一机走天下”的最好选择。当然，趁索尼R1彻底消失之前抢购一台也是不错的选择。如果前面推荐的产品对你而言都太重太大，或者你需要一部备机，那么理光GX100当是不二的选择，小巧坚固，性能出色。



如果你不属于上面的任何一类，那么就不用执着于产品定位，放开眼界吧，会有更多的产品适合你。

数码来风



■广东 GZ

市场前瞻

导读： 数字移动电视的春天会出现在奥运年吗？有时候技术并不是硬件发展的难题所在，标准、权益才是真正的障碍。

近期最具影响力的产品莫过于AMD推出的HD2600/2400系列显卡，当然还有其竞争对手NVIDIA推出的GeForce 8600/8400系列显卡。它们的出现彻底改变了高清视频编码的市场格局——一块400元左右的显卡就足以轻松播放最复杂的H.264编码全高清影片。其实它们都只是添加了一个硬件解码引擎而已，如果将同样的解码引擎集成到整合型主板上，那么HTPC的整机成本也就会进一步下降。不过考虑到市场利益，笔者推测AMD和NVIDIA暂时都不会做出这样的举措，也许我们更应该期待集成显卡的老大Intel。

抛开传统的PC市场不谈，随着嵌入式芯片的性能越来越强大，只要添加类似的硬解码引擎，无论是PDA、MP4还是手机都能播放AVS、H.264或者MPEG-4编码的移动格式视频。其实市场上已经有不少相关的产品，比如NVIDIA的GoForce 4000和GoForce 5500以及SMedia的Glamo 3370和Glamo 3360，别忘记ATI的HD系列也有类似的产品。既然数字移动电视并不存在技术困难，加上2008年北京承诺的“数字奥运”，这个市场的前景应该非常光明。然而无情的现实迫使我们抛弃乐观的心态，到目前为止基于广播方式（比如DVB-H或T-DMB等标准）的手机电视市场经营惨淡，大多数厂商都面临亏损。问题的症结到底出在哪里？

首先，在2008年奥运会开幕之前完成移动电视基础设施建设是一件复杂的事情。谁来建设移动电视的网络，是目前仍没有定论的事情。实际上我国数字电视地面标准的基础设施建设现在就已出现了问题，而移动电视的利益纠纷显然会更复杂。更重要的是关于广播式移动电视的内容和权益如何分配，这也是个无法回避的问题。事实上基于视频流的手机电视（也就是手机网络电视）发展更好，它可由移动运营商来主导。由于能够避开广播单向通信的特性，交互式的应用使得内容和利益分配也非常容易，现在仅仅欠缺的只是带宽而已。其次我国的移动电视标准也悬而未决，目前最火的CMMB标准只定义了针对解调器的规范，并没有定义采用何种编解码技术。它可能采用AVS、H.264或者MPEG-4中的任意一种，又或者是这几种的混合方式。这就给基于硬件的编解码处理器厂商带来了巨大困难。由于不知道最终会采用哪一种编解码格式，厂商也就不能贸然行事。假如我国的CMMB标准采用AVS编码的话，NVIDIA公司就必须重新开发芯片，因为目前它的两款产品（GoForce 4000和GoForce 5500）都不支持AVS。距奥运会开幕只剩下不到一年的时间，我国的广播移动电视仍然未能顺利展开。奥运年能否成为数字移动电视的春天，让我们拭目以待吧！

焦点热评

以和为贵？实力才是和解的基础

近日炬力和矽玛特（SigmaTel）同时宣布达成全面和解协议，但是协议中的财务条款不会对外公开。根据协议，双方将撤销针对彼此及其客户的全部诉讼，并且达成共识：在未来3年之内，双方也不会因可能出现的第三方专利或其他法律行为而再次提请诉讼。此外，双方还就彼此所拥有的全部专利，达成了交互授权协议——炬力现有以及未来的所有产品，也因此不再有任何进入美国市场的法律限制。至此这场从2005年1月起，迄今历时两年半的官司落下帷幕，双方以和为贵，最终似乎是个双赢的结果。

其实事件未必如表面的以和为贵那样简单，整个官司期间留下的数据耐人寻味。据统计资料显示，自2005年打官司以来，矽玛特的股票从最高的近50美元到日前的不到3美元，总市值从15亿美元缩水到1亿美元。而炬力2006年销售额1.7亿美元，已经跃升为大陆地区第一大IC设计公司。目前炬力在全球MP3芯片市场的份额超过50%，而矽玛特从当初的70%下降至目前的不到10%。以和为贵的背后其实是炬力的大获全胜。作为第一家站在ITC与美国公司正面交锋的中国企业，炬力CEO叶南宏认为实力才是赢得和解的根本基础。“我想这个案例一定会成为我国教科书中的经典案例。第一，炬力两年半共花费近800万美元的诉讼费，我认为矽玛特所花费的还要多；第二，炬力为此准备的文件重量总共超过了2000公斤；第三，官司所涉及的地点从美国、欧洲到中国；最后一点是我们赢了！炬力有幸成为国际专利官司的先例，而没成为先烈。”

不过更值得研究的是炬力如何在短时间内获得强大的国际事务交涉实力？这显然不是技术能力强大和清白就能够解释的，而炬力自己也没有解释这一点。其实一段时间以来，炬力公司获得了大量来自英特尔、瑞昱（Realtek）等公司的风险投资，整个公司的管理结构已经发生了巨大

的变化，甚至最初的创始人也因被风险投资稀释股份而离开炬力。目前整个公司高层管理团队和技术团队多由境外人才构成，就公司的人员构成和股份构成而言，将炬力看作一家“境外”公司也并不过分，至少也应该是国际公司。也许这就是炬力能够迅速提升国际事务交涉实力的深层次原因，同时也是我国企业值得学习的经验。吸收境外人才并逐步使得公司国际化，是迅速增长公司非技术领域实力的一种有效方法。

市场速递

CECT P168



还在对着大洋彼岸的Apple iPhone垂涎欲滴？可惜那只是美国人的专利。不过你可以考虑一下iPhone的克隆“兄弟们”，比如这款CECT P168，还有中文名为“爱丰”的更多兄弟。它们的最大特色就是从外型到软件界面都酷似iPhone，甚至连预设桌布都一样是小丑鱼尼莫。这款产品配备了3.5英寸触摸屏和200万像素摄像头，支持一机双卡（SIM卡）和T-Flash卡（Micro SD），还支持影音视频手写E-mail等众多功能。乍看素质还不错，不过开机后就发现与真正iPhone的巨大差别了——130万像素摄像头仅支持QVGA分辨率以及采用MTK平台的设计方案。其市场价格约为1100元，也差不多是这个硬件级别贴牌机的公价。啰嗦一下，贴牌有风险，入手须谨慎！

三星SP-P310ME投影机



三星第二代迷你投影机P310ME拥有127.2mm×94.5mm×50.8mm的傲人身材，是普通投影机体积的1/3，机身重量也只有700g。身材娇小的秘诀就在于三星P310ME采用了全球亮度最高的欧司朗LED迷你投影机灯泡，其最高亮度达1300流明，彻底解决了对投影机演示效果影响最大的光源系统问题。正是LED光源，使P310ME一举突破体积、重量、启动/关机速度、热量和噪声的诸多限制。而且该灯泡的寿命高达20 000小时，与当前投影机普遍采用的寿命不足3000小时的卤素灯泡相比，三星P310ME投影机拥有同类产品中无可比拟的优势。当然，目前LED投影光源的技术仍不是很成熟，在亮度、均匀性等方面与传统投影灯泡仍有相当差距，最重要的是成本也不算便宜。因此消费者也就不难理解，为什么这款标称参数（显示分辨率800×600，标称对比度1000：1，标称亮度1300流明，投影画面尺寸仅12.5~63英寸）很一般的产品，上市价格却高达15 000元人民币。

创新ZEN Stone Plus个人音频播放器



Creative推出了不久前才上市的ZEN Stone加强版——ZEN Stone Plus。此前ZEN Stone播放器一直被认为是iPod Shuffle的有力竞争者，但此次推出的ZEN Stone Plus却加入了一个蓝色OLED显示屏，这是Shuffle所没有的。ZEN Stone Plus比ZEN Stone略大略重，容量升级至2GB，可存储500首MP3格式歌曲，内置的电池可工作约9.5小时。此外，这款产品还带有FM收音、声音录制和EQ均衡功能，可兼容UMS/MSC，支持的格式包括MP3、WMA、Audible等。色彩方面则拥有黑、白、绿、蓝、红以及粉色6种。由于该产品还没有在国内正式上市，根据国外的售价约合人民币500元。

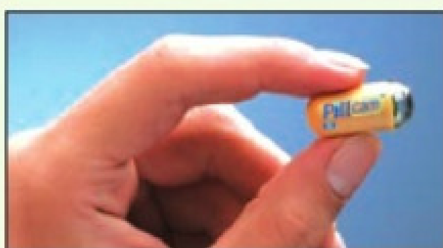
Wii大型机台游戏杆



Wii游戏机创新的双节棍体感手柄设计带来了创新性的游戏玩法，给日益快节奏的游戏市场带来一股舒适的清风。不过要是Wii玩家试图用双节棍手柄对决格斗游戏，只怕并不比真人PK来得更轻松。因此体谅到这部分玩家的痛苦，专业的电玩外围产品制造商Hori即将推出Wii大型机台游戏杆。其实在Play-Asia的网站上，消费者可以发现这款将于8月份上市的Fighting Stick Wii游戏杆在日本已经上架，以供玩家预定选购。此外，美国的上市计划也正在进行中。虽然游戏杆的具体定价尚未出炉，不过一般玩家确实已经可在网络上买到，售价约合人民币405元。

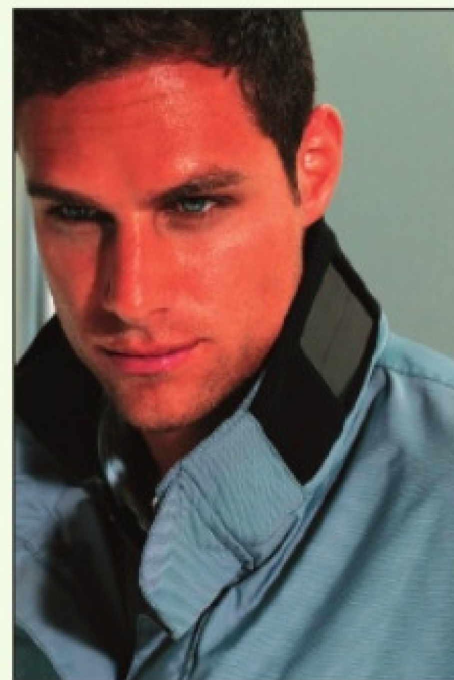
技术前沿

PillCam



看名字就知道主角是摄像头“先生”了，这次它的使命是“人体内部大探险”。PillCam是一个看起来跟普通药物胶囊差不多大小的东西，患者只需将它吞进体内，便能够收集体内的状况供医生诊断。跟传统的内窥镜相比，PillCam不仅不会造成患者的不适感，也不致于会造成医疗伤害。第一代的PillCam只能够收集体内的体液，之后还要等到化验室进行化验后才会知道结果。而近期通过FDA核准的PillCam ESO 2，则在相同大小的体积内塞进了微型镜头及影像传送系统。当药丸在肠胃道中行进的同时，会立即进行现场分析，并将可疑部分的体内影像实时送给医生进行更进一步的诊断。等到检查完毕之后，PillCam便会沿着“通道”排出结束它的任务。这实在是一项伟大实用的发明，需要做内窥镜检查的患者有望摆脱吞下胃镜的痛苦了。

充电夹克



Ermenegildo Zegna是一家把数码产品和服装完美融合的公司，曾因把iPod融入夹克设计而获得大众的关注。近期该公司推出的新款产品依旧采用了互动衣装技术，数码产品可和衣服无缝衔接。通过设置在领口的太阳能吸热材料，收集能源从而储存在衣服中，可以为用户的数码产品提供电力支持，并且还可以在5V和6V之间切换，同时你可以通过LED显示灯查看充电的状态。目前还没有该产品价格的信息，不过在2008年春夏时候会大量上市。那时候确实是阳光最明媚、时装最畅销的季节，各位希望移动看奥运的朋友，不妨现在就开始存钱吧。



头牌新闻

英特尔大连建厂 软交会四处出击

■ 本刊记者 壹分

6月21日，第5届中国国际软件和信息服务交易会在大连世界博览广场隆重开幕，本届展会主题为“视野（Vision）、价值（Value）”“展望产业发展，展示软件价值”。国际合作、自主创新和人才交流成为本届软交会的重头戏，并首次推出了“2007中国软件自主创新报告”。东软集团等国内主要的软件开发商都参与了本次会议，英特尔、微软、甲骨文、惠普等国际厂商纷纷亮相，并拿出一系列软硬件新品参与展会。值得一提的是印度最大的软件公司Infosys也参与了本次软交会。

在本次软交会上，英特尔工厂落户大连成为众人瞩目的焦点。大连市市长夏德仁透露，自英特尔3月26日入驻大连后，将有望为大连市带动1000亿元的投资规模，并对相关产业起到很好的拉动作用。“因为英特尔不是一个独立的公司，它具有一个完善的产业链，其关联企业就有200多家。目前，已有许多厂商来到大连进行投资考察。”


英特尔中国区总裁陈伟锭

除了针对大连的投资之外，英特尔在整个会议中也是动作频频。英特尔中国区总裁陈伟锭在大会现场以创新、发展为核心，通过英特尔在处理器、芯片制造方面的经验和事例进行了演讲，“实际上对于创新来说很重要的一点是获得自己的领先地位。在此过程中我们认为研发是绝对的关键。”陈伟锭同时还表示今后英特尔将会在研发方面投入更多的资金。

软交会期间，英特尔还与板卡制造商精英达成合作协议，共同推广基于EFI平台创新架构的英特尔随芯恢复技术。通过将此技术嵌入支持该解决方案的主板中，独立于操作系统，可帮助用户快速便捷地恢复硬盘中的数据。同时它基于英特尔平台管理技术架构，可扩展至功能更加完备的英特尔英保通平台等其他解决方案。伴随英特尔最新的支持酷睿架构的芯片组产品问世，精英电脑将推出系列支持英特尔随芯恢复技术的主板产品，利用软件创新，为最终用户带来全新便捷的数据备份和还原的体验。同时英特尔还推出了面向开发者的最新版本的英特尔C++编译器和Fortran编译器专业版，并为个人用户和程序开发爱好者提供免费的试用版本下载。



软件圈

“暴风万里行”成功落幕

历时两个月，覆盖全国的“中国电影万里行”活动于6月25日在广州落下帷幕。此次活动由国内最大的播放软件暴风影音（baofeng.com）在北京、上海、广州等国内十多个核心城市同期举行，旨在帮助1.37亿网民享受更精彩的互联网娱乐服务。在整个“万里行”过程中，共发放了价值超过500元的互联网电影普及光盘——“中国电影宝典”45万张以上，总投入超过亿元。此次活动中发放并成功回收的近3万张调查问卷显示：中国网民人均每年会观看超过15部电影。而传统电影市场中，中国人每年人均观看的电影数仅仅是0.04部。中国网民通过电脑观看电影的市场规模已达到了电影院的400倍。北京、广州、上海3个城市的网民在每年观看的电影数量上居于全国前3位，人均每年通过互联网观看的电影数量分别为16.9部、16.3部和15.8部。互联网已经成为中国观众观看电影的最主要渠道。



卡巴斯基正式起诉瑞星

7月2日，卡巴斯基发表官方通告，已于6月11日向法院起诉瑞星不正当竞争，法院已受理此案，并将于7月23日开庭审理。5月19日中午，瑞星公司称用卡巴斯基杀毒软件杀毒后，瑞星卡卡上网安全助手无法正常升级，并发布官方声明表示对此举不理解。由于卡巴斯基公司未做正面回应，瑞星公司在随后的声明中，将卡巴斯基称为“误杀之王”，要求卡巴斯基尽快认错、反省。5月30日，瑞星公司发布公告，称卡巴斯基公司雇用数家论坛传播公司和枪手对其长达9个月的恶意攻击，瑞星公司悬赏100万元人民币向社会各界征集相关证据，并称将根据这些证据对卡巴斯基公司提起国际诉讼，要求相关公司和个人承担一切法律责任和赔偿一切经济损失。卡巴斯基公司没有透露索赔金额，而瑞星公司对于诉讼事项表示一切将由律师处理，进入正常的法律程序。

赛门铁克赔偿方案出炉

6月26日，闹得纷纷扬扬的“赛门铁克杀毒软件误杀事件”终于有了一个结果，赛门铁克公司提出了针对受害用户的赔偿方案。该方案首先向中国用户表示歉意，并表示将向用户提供为期1年的“免费服务”，同时赠送诺顿存储还原大师2.0一套。而企业用户将根据受影响的计算机数量享受Ghost套装授权许可。但用户要获得赛门铁克的这两项赔偿，需要首先完成繁复的网上确认流程以获取资格，其中个人用户要登记姓名、具体联系方式和激活密钥，然后符合赔偿方案的个人用户将收到赛门铁克的电子邮件，内附优惠活动密码及如何获取免费延长更新服务的详细指导。而用户对此赔偿方案并不是很满意，据悉已经有用户在广州和北京向法院提出了赔偿诉讼。

百度成功携手滚石

7月3日，百度与滚石唱片联合宣布达成全面战略合作。滚石将授权百度使用其所有华语歌曲，同时双方也将“共享”百度相关页面上广告收入。根据协议，滚石授权百度使用其所有华语歌曲，供网民在百度MP3搜索上免费试听，而滚石和百度将为试听页面设计广告位，并通过广告商的赞助进行分成，同时，双方还承诺进一步探索广告支持的免费音乐下载模式。至此，百度已经与滚石和百代两家唱片公司达成合作。百度CEO李彦宏表示：“与滚石的合作标志着用户免费的音乐模式得到业界的响应和认可。”

2005年中，百代、环球、索尼BMG、华纳、正东、金牌娱乐和新艺宝七大唱片公司曾联手起诉百度，称其在未经许可的情况下向网民提供七大公司歌曲的免费下载，要求百度立即停止侵权并赔偿经济损失。后来百度赢得诉讼的胜利。

江民即日起免费在线杀毒

暑期来临，病毒高发时期也随之降临。为了保护暑期电脑用户上网安全，江民科技决定从即日起，免费为电脑用户提供在线杀毒服务。需要杀毒的电脑用户只需登入江民在线杀毒网站http://online.jiangmin.com，在在线杀毒卡用户登录一栏输入卡号：KV2007，密码：KV2007，即可立即使用江民在线杀毒带来的强大杀毒功能。



硬件店

希捷推出1TB（1000GB）硬盘

6月28日，希捷科技宣布为各种企业和台式电脑应用提供行业领先的集容量、性能、可靠性为一体的1TB硬盘。作为业内唯一使用第二代台式和企业垂直记录（PMR）技术的硬盘，希捷Barracuda 7200.11和Barracuda ES.2可提供1TB容量、7200r/min转速、8.5ms平均寻道时间、32MB缓存及希捷的5年质保服务。希捷最新的硬盘仅用4张碟片就可存储1TB数据，不但可降低运行温度和电源损耗，也延长了硬盘的使用寿命。Barracuda ES.2和7200.11在今年第3季度开始量产，7200.11 1TB的建议零售价为399.99美元。

通用数码相机发布系列新品



6月28日，通用电器（GE）宣布正式成立通用数码相机部门（GI），并同时发布4款新产品，从卡片式产品到12倍长焦相机；从1200万的像素到3200的ISO感光值；从3英寸液晶显示屏到CCD移位防抖；从低不过1400元到高不过3000元的售价；从生物塑料到再生纸包装，在产品的外观、质量、环保等方面给予消费者一个崭新的选择。其中GE A830拥有800万像素、3倍光学变焦、防抖功能及面部识别功能，自带全景接片拍摄模式，在此模式下使用者可根据屏幕显示轻松接出宽幅面的相片，是一款相当有特色的产品。

戴尔推出时尚电脑



6月29日，戴尔公司在北京幸福村艺术中心召开发布会，宣布在我国市场推出Inspiron全新笔记本电脑系列产品。同时，戴尔还推出了配备高清晰宽屏显示器的经典台式机系列，所有机型均可按需定制，满足每一位用户的不同需求。同时，戴尔“时尚新人类”招募活动也落下帷幕。在数百名应征者中，5名拥有独特时尚主张的新新人类脱颖而出。这5人中，既有时尚杂志编辑、广告创意师等时尚前沿人士，也有外企白领、在校学生、自由职业者等普通消费者。在未来的一个月里，他们将承载广大消费者的心声，亲自体验戴尔全新时尚产品，并把自己的时尚建议直接传递到戴尔的设计中心。

方正科技暑促倡导新风尚

6月20日，以“风尚2007”为主题的方正科技暑促发布会在北京伊力诺依旗舰店隆重召开，方正科技总裁祁东风、英特尔公司销售与市场营销事业部副总裁兼中国大区总经理杨旭到场。会上方正发布了暑促政策及时尚新品——全国首款家居电脑方正卓越S100，该产品融合“酷睿2、Vista、G速内存、22英寸液晶”等主流元素于一身，诠释了“生活·家、享受·家”数字生活理念。方正还推出以“快乐升级，G速有礼”为主题的促销活动，6月15日到8月31日期间消费者购买方正任意一款家用电脑（行业订单除外），均可获赠价值1099元的方正软件大礼包一个和价值999元的方正-英特尔软件大礼包一个（限英特尔处理器机型），购买方正“飞越”系列的用户加1元获赠价值198元的“主机三年上门维修卡”一张。

爱国者数码狂欢节火热开幕



6月21日，“激情F1 爱国者数码狂欢节”在北京中关村E世界一楼大厅盛大开幕，华旗资讯总裁冯军、移动影音事业部总经理魏勇、数码音频分公司销售总监王效华及各方嘉宾和媒体记者共同见证了开幕仪式。本次数码狂欢节期间，爱国者将推出月光宝盒MP3 F1珍藏版、视觉王MP4 F1珍藏版、爱国者GPS F1珍藏版，并开展优惠促销活动。爱国者为消费者准备了丰厚奖品，设置了100%中奖刮刮卡，在6月21日至8月31日活动期间，MP3、MP4、GPS、移动电视四大产品系列中将各自诞生特等奖，可获赠价值3999元的VIP全套F1上海站门票。

技嘉举行P35超耐久主板媒体交流会



6月28日，技嘉科技在北京举行媒体交流会，技嘉产品研发副总陈振顺先生、产品总监吴逸帆先生、市场总监尹雪美女士及技嘉中国区北区销售总监蓝绍文先生，和北京及重庆30余家核心媒体的技术人员就技嘉P35超耐久主板进行了深入交流，Intel中国区相关人士及技嘉渠道伙伴也应邀出席。会上技嘉产品研发副总陈振顺和媒体朋友们就技嘉P35超耐久主板“用料决定品质”的设计初衷及超频、散热优势等产品特性交换了意见。据悉，技嘉于7月12日～15日在上海举办的ChinaJoy展会上与Intel合作，在现场展出近500台采用P35主板、4核至尊版CPU QX6700及酷睿2CPU的体验电脑，同时技嘉Intel“用料决定品质”亚太区超频挑战赛、“寻找技嘉超耐久主板”等众多市场活动也在近期举行。

蓝宝HD2600XT至尊版显卡上市



蓝宝石HD2600XT至尊版显卡于近日上市，它采用RV630XT核心，内部集成高达3.9亿个晶体管和120个流处理器，支持DirectX 10，默认出厂核心/显存频率达到800/2200MHz，同时内置UVD通用视频解码器引擎，全面支持H.264、VC-1等格式的高清视频硬件解码，并支持HDMI输出和HDCP技术，为用户连接高清电视提供便利。

报价：1399元。

网络帮

金山发布2007互联网安全报告

2007年7月4日，金山正式发布《2007年上半年中国电脑病毒疫情及互联网安全报告》。报告指出，2007年上半年，金山毒霸共截获新增病毒样本总计111 474种，与去年同期相比增加了23%；其中木马病毒的新增数占总病毒新增数的68.71%，高达76 593种。

面对电脑病毒的日益猖獗，金山已经做好了充分的应战准备。像金山毒霸所采用的“数据流杀毒”技术，对病毒代码的执行特征进行动态实时分析，极大提高杀毒数量和精确度，尤其对于变种病毒、变种木马和未知漏洞攻击具有超强的防治能力。

SurfControl破解海外投资骗局

日前，全球领先的网络安全解决方案提供商及按需定制服务提供商SurfControl查获了一批号称来自境外投资集团的“黑基金”网站，目前，全国各地发现的“黑基金”有“美国石油”“瑞士基金”“电子基金”等，这些网站利用购买海外基金的方式来骗取普通百姓的投资。为此，中国证监会和中国证券业协会专门发出了风险警示公告。警示公告表示，证监会从没有批准过任何境外基金在中国销售，非法基金打着境外基金的幌子，投资人谨防上当。目前，这些“黑基金”的网址已被加入SurfControl网页过滤数据库中，SurfControl Web Filter的用户不会被这些网络财富陷阱所干扰。

记者言

■ 本刊记者 冰河

iPhone，或者i疯



谁也没想到，一个从未涉及手机行业的企业，推出的新品竟然能掀起如此热潮。

美国东部时间2007年6月29日下午6点，苹果公司酝酿已久的新品iPhone手机终于上市发售，此前已有忠心的Fans在发售地点露宿排队72小时之久。连苹果联合创始人史蒂夫·沃兹尼亚克（Steve Wozniak）和费城市长约翰·斯瑞特（John Street）也加入了排队大军。

iPhone可看作是手机、iPod媒体播放器和无线上网设备的结合体，依据产品配置的不同，4GB和8GB版本的零售价格分别为499美元和599美元，iPhone将由AT&T的无线部门（即Cingular无线）独家经销。目前，iPhone仅在美国上市，其他国家暂无上市时间表。

尽管苹果已经用iPod成功在全球掀起过一次热潮，但对于“iPhone”带来的“i疯”局面，无论是专业人士还是普通消费者都有些始料未及。此前世界各地的手机市场基本都呈现相同的局面，就是由诺基亚（36%）、摩托罗拉（23.3%）、三星（12.5%）、索尼爱立信（8.1%）和LG （6.7%）五大手机厂商（数据来自市场调研公司ABI Research）瓜分了超过85%的市场，其余各个中小厂商争夺剩下的一点蛋糕。尽管iPhone在上市之前已显示出足够的利好前景，但市场反应如此热烈还是有些让人吃惊。详细分析iPhone的技术数据，可以发现虽然iPhone具有蓝牙、200万像素摄像头、4G/5G内内存容量、音乐播放、快速上网等诸多功能，但这些功能在其他手机上也并不鲜见。而且iPhone还具有屏幕容易脏、传输速度慢、不支持3G、待机时间短、软件扩展功能差等诸多缺点，可就是硬在五大厂商的垄断下杀出一条血路。究其原因，还是在于苹果一贯的创新精神。手机的系统设计与PC不同，产品差异程度非常大，加上高昂的上网费用，手机上网始终难以成为主流的移动互联应用。苹果iPhone最大的优势在于与PC平台的无缝连接，可让手机完全摆脱网速和费用的瓶颈，便捷地获得互联网的信息。而尽管诸如无键盘完全依靠触摸屏、不开放软件扩展等新设定对市场同样具有很大负面影响，但苹果就是坚定不移地将其推行到底。以苹果样机推出到现在针对市场反馈迅速做出的诸多改进，相信很多不成熟的设计同样能迅速得到解决。对于其蓝牙、系统平台开放、传输速度的问题，苹果也必将全力解决，以最大化发扬其设计优势。



这位老兄是盗卖排位的“黄牛党”

只是，看到苹果的疯狂，不知国内依旧热衷于贴牌仿制的国产手机厂商有什么想法，不应该仅仅流口水而已吧。



头牌新闻

死或生？上海盛大的关键一步

■ 本刊记者 冰河

“阳光！沙滩！美女！最适合在炎炎夏日公布的网络游戏终于出现了！”

7月2日，上海盛大网络发展有限公司在上海宣布，与拥有40年电子游戏开发经验的日本游戏开发商TECMO签署协议，将在中国内地、香港和澳门地区独家运营网络游戏《死或生Online》。根据协议，《死或生Online》将由TECMO旗下在线游戏部门Lievo Studio负责开发，盛大也将提供网络游戏领域的经验和技术，协助TECMO开发。如果这些技术在全球发行的《死或生Online》中使用，TECMO和盛大都将获得收益。《死或生Online》预计于2008年北京奥运会前在中国内地和港澳地区开始商业化。



盛大公司总裁唐骏揭开合作序幕

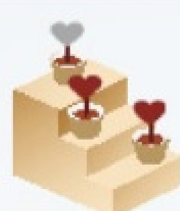
作为跨越几大平台，在全球拥有无数粉丝，系列作品连续热卖的《死或生》，虽然没有通过官方渠道在国内市场与消费者见面的历史，但这并不妨碍玩家对这款充满了性感的游戏无比热爱。好莱坞也曾经受其魅力影响，网罗一票好莱坞美女，由香港导演林迪安执导在中国桂林拍摄了一部同名影片。虽然除了性感和打斗，影片实在没有什么营养可言，但这并不妨碍狂热的粉丝冲进电影院捧场，情节生硬的电影也拿到了近亿美元的票房。只是电影方面获得的奇迹能否在网络游戏领域复制呢？毕竟已经有太多的单机改编作品成为不幸死在沙滩的前浪。



性感游戏就要有性感美女

从目前透露出的资料来看，《死或生Online》还是以性感格斗为主要特色，但加入了不少养成和经营成分。玩家需要创建一个角色，通过与他人不断对战来提升自己的素质，并建立自己的交际网络。在获得足够的资源之后，不但可在技能、外貌上获得更多优势，还可开帮立派，组建属于自己的格斗馆。这许多的帮派场馆组合在一起，就成为一个独特的格斗社区，这也是DOA在网络中衍生出的独有魅力。

不过，所有美好的描述目前还都仅仅是水中月镜中花，盛大网络与TECMO的合作前景到底会变成怎样，这是个难以预料的问题。而且由于双方在本国都属于游戏行业的领导地位，究竟是TECMO借助盛大进军中国，还是盛大借TECMO走向世界，双方的博弈会有怎样的结果，值得所有人关注。



晶合热点

《魔兽世界》将集成语音通讯系统

《魔兽世界》玩家终于可以直接进行语音聊天了。在暴雪WoW官方论坛中，来自暴雪官方的人员宣布，在《燃烧的远征》的2.2.0版补丁中将集成语音聊天，该功能即将在玩家中进行测试。此前由于不具备语音通讯系统，玩家通常借助UT、TS等第三方语音通讯系统进行团队组织沟通。暴雪此举将进一步加强《燃烧的远征》对玩家的吸引力。

《仙剑奇侠传四》简体中文版产品版本正式公布

寰宇之星正式公布即将于8月1日上市的2007年度PC游戏经典大作《仙剑奇侠传四》简体中文版产品版本，其中标准版《仙剑奇侠传四》零售价69元。首批《仙剑奇侠传四》标准版将以“首发限量版”的形式上市，首发限量版为限量发布，不会再版。豪华版售价149元，有两个版本，菱纱版和梦璃版。虽然目前还看不到她们的真身，但可以确定这两款豪华版将分别以“韩菱纱”和“柳梦璃”为主形象。个人专属豪华版售价149元，为预定版本，在《仙剑奇侠传四》中印制上预购者的名字。目前，申请预购人数已经达到万人以上。

WSVG美国站裁判罢工



电子竞技赛事WSVG美国站于6月21～24日在美国路易斯维尔市如期进行，但与中国武汉站曾经出现过的混乱局面类似，美国路易斯维尔站同样在一地鸡毛的场面中落下帷幕。首先是现场网络出现问题，然后服务器出现故障，其中CS和WoW的比赛延迟最为严重，比赛开始比预定时间晚了数小时之久，这些问题也导致了CS的HLTV服务器无法架设。严重的延迟导致裁判无法履行自己的工作，部分比赛在无裁判监督的情况下进行，一些比赛结束后也没有报出比分。最终裁判愤然罢工，赛事结束时WSVG的负责人Matt Ringel无奈地说：“在比赛开始前我们有24名裁判，但第一天结束后我们只剩下了3人……”。看来中国武汉站的混乱，也不全是由于中国承办方的原因所致。



晶合新作

《最高指挥官——虚假联盟》情报透露

THQ公司近期联合Gas Powered Games发表了科幻即时战略游戏《最高指挥官》（Supreme Commander）系列新作——《最高指挥官——虚假联盟》（Supreme Commander Forged Alliance），发行商透露，这部资料片预计于2007年11月发售。据开发商Gas Powered Games介绍，《最高指挥官——虚假联盟》将沿革原作的世界观继续讲述各大种族在“无尽战争”中的战斗故事。作为一款独立产品，包含全新战略内容的《最高指挥官——虚假联盟》将完全兼容前作。

世纪天成打造《新天翼之链》



7月3日，网络游戏运营商“世纪天成”和韩国网络游戏公司NEXON对外发表联合声明，宣布“世纪天成”正式成为NEXON旗下MMORPG游戏《新天翼之链》在中国大陆地区的唯一指定运营商。《新天翼之链》是在大型2D多人在线RPG《天翼之链》的基础上，由NEXON公司为中国地区重新开发制作的全新作品。新游戏根据韩国最畅销的奇幻小说《符文之子》改编，不仅继承了《天翼之链》的画面、剧情和操作，并且还从技术层面、剧情内容、互动性等各方面进行了新的拓展，推出了剧情的第二篇章。

《纸客帝国》亮相上海滩

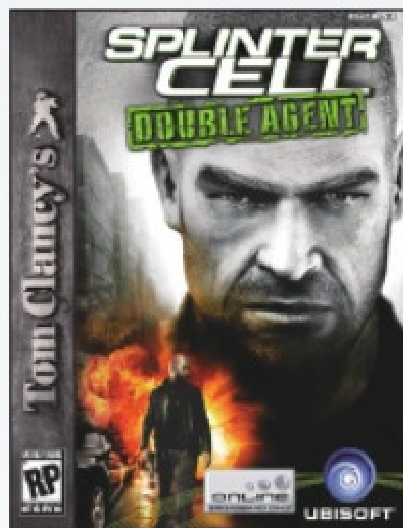


6月29日晚，网络游戏开发商、运营商“趣味第一”在上海举办由众多媒体、合作伙伴共同参与的一场别开生面的新闻发布会，正式向外界宣告“趣味第一”的成立，并向外界详细公布了旗下首款趣味网游《纸客帝国》的产品信息。发布会上除了邀请了数位巴西、法国的名模，还请到了张晓晨、魏斌、向鼎、程显军和郭帅5名“好男儿”助阵，充分凸现《纸客帝国》的时尚魅力。

《帕拉世界》简体中文版上市

由德国Sunflower发行，北京索奥尔数码科技有限公司代理的《帕拉世界》已隆重上市。这款3D即时战略游戏以庞大华丽的史前世界为背景，将远古场景与现代元素进行结合。系统总共设定了20多张地图，归为丛林、大草原、北国、冰原和火山地带五大特色地区。系统为每个战斗单位都设定了特殊技和必杀技，随着时间的增加、经验值的提升，将导致各种属性的增加。此外游戏设置了英雄系统，游戏中将出现包括3名科学家在内的多个不同造型的英雄角色。游戏的单人战役为15个关卡任务，而多人游戏方面系统支持3种局域网和互联网模式，玩家可通过选择多名英雄角色进行上限为8人的大战。

《细胞分裂：双重间谍》国内即将上市



由中视网元独家代理，上海育碧软件制作的《细胞分裂：双重间谍》即将在全国上市。新作中传奇人物山姆将背负着双重身份，并且决定背叛国家安全局或者恐怖分子。而玩家的选择将会影响整个故事发展，甚至会造就一个震撼的结局。基于这种类似开放式的剧情，游戏将给玩家多重分支选择，“抉择”这个关键词将深刻地影响到游戏的进程。

凡购买《细胞分裂：双重间谍》正版游戏软件，即可得到一张游戏主题X档案卡。与以往产品不同的是，这次为游戏设计了4种不同的X卡面，放在游戏包装中随机赠送，卡面分别对应了山姆大叔4张酷照。

SP1正式内测

5月30日，韩国最大的网络游戏运营商、开发商之一的NEXON宣布运营由Sliver Potion工作室开发的PROJECT SP1，并正式命名其为SP1。SP1的全称是Silent Plot1，意味着隐秘的阴谋。游戏的内容就是揭开游戏中的谜题，在网络游戏中混合解谜要素，给玩家一种看侦探电影的感觉。6月13日，SP1第一次内测，这次内测收到了84 000名玩家的申请，但只有3000名玩家能够参与。官方为在各职业中最短时间内达到15级的玩家准备了3台数码相机，还为在游戏中找到Bug的玩家准备了各种精美的礼品。

更多新闻请登录超频游戏网www.gamech.com.cn。



本新闻由韩国最大的游戏门户Mud4u的中文网站超频游戏网（www.gamech.com.cn）独家提供。



晶合声音

“莫非以后去训练也要带把刀？”

遭遇网吧窃贼光顾的李晓峰在自己的博客上无奈的感慨。

“入土为安是中国的风俗，所以《魔兽世界》为我们准备了坟头。这下大家可以安息了。”

面对《魔兽世界》最新更新中“将尸骨收敛”的行为，玩家如此评论。

“再不付钱就起诉！”

曾经因《劲舞团》与上海久游网亲密合作的韩国T3 Entertainment公司因近期的网游收益分成闹翻，目前已经发出了诉讼威胁。

“你说英语，为什么到德国服务器玩？”
“因为我弟弟是德国人。”
“哦，那你慢慢玩。”

这是记者所在群里，某金币工作室负责人给大家讲的笑话，发生在其员工与德国GM之间的对话。不知道是说德国人认真还是说中国人狡猾。



晶合人物

李晓峰



两次为中国夺得WCG电子竞技世界冠军的李晓峰最近比较烦，首先是由于中国IEF大赛与韩国WEG赛事时间冲突，不得不在两项赛事中进行取舍。在WEG方面威胁如果放弃参赛可能将永远失去参赛资格的情况下，李晓峰还是选择了IEF大赛，相信这个选择不会对他在未来的竞技生涯产生负面影响。而在西安某网吧与队友进行训练的时候，李晓峰又遭遇网吧窃贼，险些丢失手机，虽然他及时发觉异常，未能让窃贼得手，但此事还是影响了他的心情。希望此事不会影响李晓峰在即将开始的WCG中国总决赛上的表现。



WCG专区

WCG分赛区赛事结束

经过近3个月的鏖战，WCG最后3个分赛区的战火也渐渐熄灭，各路英雄终于决出了参加中国总决赛的资格。重庆、深圳、广州3个赛区的出线名单如下：

重庆赛区
CS项目：SK战队 forever战队
魔兽项目：李京泽 杨恺瑞
广州赛区
CS项目：BK战队 Eagles战队
魔兽项目：余建君 陈宇轩 江石东
FIFA项目：单穗生 杨树超 杨鹏程
星际项目：姜江 赵丹雄 李珂
深圳赛区
CS项目：STAR.EX
魔兽项目：陆维梁

最终的总决赛将于7月27日～29日在中国人民大学世纪馆举行，谁能夺得前往美国旧金山的船票，谁是笑到最后的14英豪，一切都将拭目以待。热爱电子竞技的玩家们，希望届时能亲临比赛现场，为我们的英雄们助威壮行。



晶合快评

那边的魔兽是老虎

■本刊记者 冰河



近日看到一篇可笑的新闻，内容是上海地铁站内《燃烧的远征》的广告，眼睛放着绿光的血精灵让经过的少年儿童受了惊，引来家长向地铁广告管理部门的投诉。奈何广告管理部门也没有任何凭据说此广告儿童不宜，于是家长只好诉诸媒体，希望借舆论压制管理方。于是“魔兽广告吓着小孩子”的话题又成了一个新热门。

看了这个新闻我想起一个古老的笑话，讲的是某孤儿被遗弃在深山佛寺，自小便成了小和尚。老和尚为了防止渐渐长大的小和尚动凡心，就告诉他这个世界上有一种叫“女人”的生物很可怕，和山林里经常出没的老虎一样可怕。终于有一天小和尚下山去化缘，见到了传说中的女人，回来告诉师父：这个老虎看上去很可爱啊，我想把她带回到寺院里来。

女人是不是老虎，这个各位自己都有判断。《魔兽世界》是不是妖怪，可就不是什么人都能想明白的了。也许地铁站里的广告当时的确是吓着了小孩子，不过据我“阴险”的揣测，恐怕家长是担心自己孩子明白了那个广告的真正含义，玩魔兽上了瘾，将来管不了才是真的。相信这也是多数家长会有的担心。就像遇到女人的小和尚，最后的结果很有可能把她抱到寺院，自己也还俗了，枉费老师父的一番心血。说到底，还是把游戏看成了洪水猛兽。

玩游戏到底有什么危害，这一直是一个富有争议的话题。不否认过分沉迷游戏的确有害青少年的正常成长，但正如古人说的：玩物丧志。任何爱好过分沉迷都会影响正常的人生，如何对“沉迷”的程度进行管制才是关键。对于未成年人来说，父母就是最重要的监护人，如果这个监护人的责任仅仅在于看到任何貌似吓人的东西就要求把它禁掉，那这个监护的责任也过分轻松了一点。没有了广告，是不是小和尚就不再会遇到女人了呢？该来的还会来，不如在来之前告诉孩子那是什么，教导他怎样正确认识那些貌似吓人或诱惑人的东西，让他形成自己的判断，自己做出选择，这才是监护人真正应该尽到的责任。



据说这就是吓着小孩的“怪物”

小和尚最后到底下山还俗了没有我不知道，我只知道，这个世界上，想让孩子与游戏或网络绝缘，那是不可能的。何去何从，不是在于小和尚，而是在于老和尚们的选择。P





仙剑奇侠传四

独家体验报告

■本刊编辑部 北四环组

角色扮演	制作：上海软星	上市日期：2007年暑期
	发行：寰宇之星	推荐度：★★★★

系统配置要求：
操作系统：Windows 2000/ XP/ Vista32/ Vista64（简体中文版）
CPU：PentiumIII 933MHZ
内存：256MB
显卡：NVIDIA GeForce3（64MB）
硬盘空间：3GB

6月中旬，记者借出差上海之际，顺道拜访了上海软星公司。这时今年最重头的国产单机游戏《仙剑奇侠传四》已经进入了最终的测试阶段，笔者自然不会错过，抓住机会在第一时间进入了“仙剑四”的世界，并进行了10多个小时的试玩。在经历了风格陡转的三代及其资料片后，“仙剑”逐渐走出一代盛名所带来的桎梏，开始发展出一个系列作品所应有的特色和风格。从这个角度来看，可以说“仙剑”正在“成熟化”。尽管这样的转化并没有得到所有一代“仙剑”玩家的认可，但却是一个系列作品在发展之路上难以避免的阵痛。因此，四代的面世显得尤其重要。抛开被认为是一代“外传”的“仙剑二”不提，这将是“仙剑”在全3D化后，由上海软星所制作的第3款系列作品。它是否与三代及其“外传”一样打着明显的“软星烙印”，以及标志着一个系列真正走向成熟？以下便为读者带来我们独家的体验手记。

在“仙剑四”的开始界面下，笔者先看到了一个“仙剑知识测验”小标题，一时忍不住手痒点了进去。尽管里面的试题都不算难，但最终所有测试都拿到满分的成绩还是让笔者稍微得意了一番。如果你认为自己是个铁杆的“仙剑粉丝”，不妨也在开始冒险前先来此测验一下自己对之前几款作品的了解程度。

云天河，返朴归真与拨乱反正



游戏一开始云天河就邂逅了韩菱纱，她的装扮在俏皮之外也带有一丝性感的元素



属性界面里，可以看到五灵仙术的图案占据重要的位置

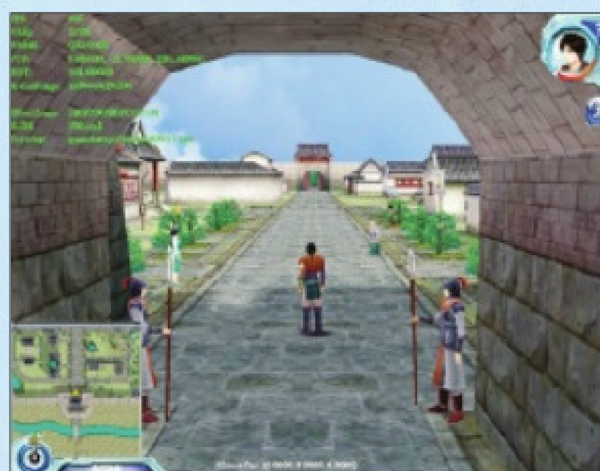
由于是在第一时间体验的版本，片头CG动画还没有加入到游戏中去。上海软星的工作人员承诺会献给玩家一个比三代更精彩的片头动画，并将其雕琢完成后再整合到游戏中去，所以笔者也只好按捺下好奇心。“仙剑四”的片头动画究竟是何等风景，这个谜题不妨等到正式版上市后再来解开。

从小住在深山，未曾下山一步的少年云天河在每日例行的向亡父祭拜的过程中，被一头突然闯入的野猪所扰乱。他拿起父亲留下的弓和剑（你没看错，是的，就是剑），准备猎杀这头野猪来打牙祭。但他却被野猪引入了葬有父母遗骸的山洞内，在这里他与精通“盗墓学”的刁蛮型美少女韩菱纱相识。在机缘巧合下父亲留下的“这是剑”（你没看错，是的，这把剑的名字就叫“这是剑”）被激发出强大的力量，并且摧毁了墓穴。为什么父亲的墓穴前有守护神看守？为什么“这是剑”具有如此能量？难道去世的父亲就是传说中的“剑仙”？云天河在沮丧之余又有些心存疑惑，同时在巧舌如簧的韩菱纱鼓动下，他决心下山历练一番，并寻求父母身份的真相。在山下的“云家村”，云天河第一次了解到父亲原来是个被家乡父老所不喜欢的“顽劣之人”，但是在初入繁华世界的寿阳城，云天河却又遇到了对父亲感恩戴德，并不惜要联姻报恩的官宦柳家。因此，云天河也结识了美丽温婉的才女柳梦璃。父亲究竟是怎样的人呢？云天河与韩菱纱、柳梦璃这两位美女之间会发生什么故事呢？这一切将在后面的游戏中慢慢为玩家展现。

尽管在之前的前瞻中已经有所了解，但是游戏一开始男主角云天河的登场亮相还是让我多少有些惊讶。利落的短发和个性化的精巧小辫，高大的身材和豪华的皮草披肩，这一切让他看起来充满时尚气息。许多玩家在看过前瞻文章中的战斗截图后都惊呼：“好像斯科尔（《最终幻想Ⅷ》男主角）啊！”与当年的李逍遥和王小虎相比，云天河的外形的确比较偶像化一些，但这基本上可以看作是上海软星风格的一种延续。从景天和南宫煌的外形设计开始，上海软星一直在尝试着在传统元素上加入个性化和时尚化的细节因子。当“仙剑四”变成九头身的唯美人物比例之后，这种时尚感就开始完全彰显出来。不过，与外形的出位相比，云天河的个性设定就完全相反。如果要在金庸小说中找一个与云天河最像的人，那么毫无疑问是《侠客行》中的石破天。二人同样是从小住在深山老林，未曾接触过俗世繁华。当他们初入尘世时，难免闹出不少笑话。同时，他们还要寻求自己的身世之谜，甚至当游戏中的云天河一本正经地对韩菱纱说出“我叫什么名字都无所谓，名字只是个代号”这样的话来时，笔者都忍不住想起有包括“狗



对于接下来的活动，在台词中会用异色字体给出提示



寿阳城门口，在这里可以体会到写实画风带来的妙处

杂种”等一大堆名字在内的石破天来（说句题外话，在饱受抨击的“王小虎”之后，还真没有谁再敢给主角取一个从土坷垃里刨出来的名字了。从这一点来看，年轻玩家的承受力还是太弱了些）。在金庸小说中，第一个俘获人心的主角是傻乎乎的郭靖，但是到最后，能够赢得一切的人变成了无赖滑头韦小宝。从“仙剑四”来看，不管制作组是否从《侠客行》中汲取了灵感，相比爱财如命的景天和装神弄鬼的南宫煌，性格上完全返朴归真的云天河可以说是上海软星在主角设定上的一次“拨乱反正”。这样一个角色将如何赢取游戏中美女和游戏外玩家的心，笔者很期望看到游戏中后来的表现。


尽量在流程中增加一些感动的元素，不过实际效果如何还有待考验

画面的进化与系统的传承

巍峨的昆仑山门，相比之下蜀山派就显得有些寒酸



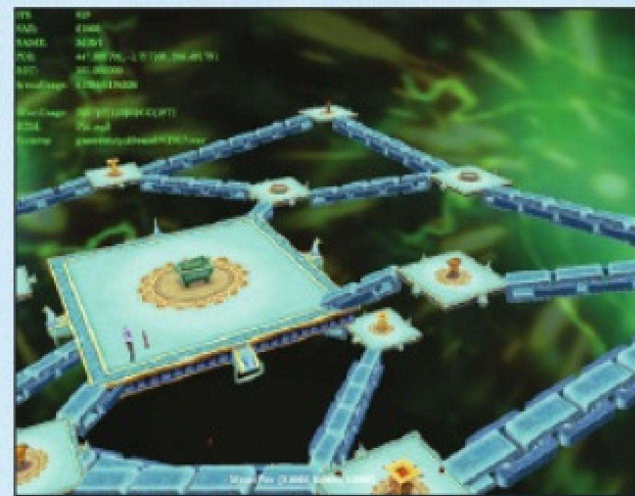

昆仑山的掌门夙瑶，她跟云天河的父亲有什么关系呢？


昆仑山外的寂玄道，要到达这里也是不容易的

画面仍然是让人关心的元素之一。大家都知道“仙剑四”首次采用了完全写实的画面风格，第一眼看去男的更帅，女的更美。当从2D转变为3D后，“仙剑”和“轩辕剑”系列的画面都遭受了玩家不少的批评，这主要是因为3D化后带来的风格差异让很多玩家难以适应，原来细致和充满意境的武侠世界在3D画面下反而不好表现。但是，3D化毕竟是不可逆转的潮流，制作组也一直在为更好的图像表现而努力着。老实说，限于开发引擎的潜力，“仙剑四”在图像技术的硬指标上不可能与国外的顶级大作相比，但是制作组仍然做到了对三代及外传的突破。这次写实的画面带来了更好的表现力。当在游戏中期来到昆仑山看到巍峨的山门时，想必玩家都会感叹“与三代的蜀山真是不可同日而语！”可以说，在画面的表现上，“仙剑四”比起前两作来肯定是大大进步了。与写实画风相配合，游戏的视角也变成了第三人称的追尾视角。但要注意，这种视角在迷宫的战斗中需要玩家眼观六路，因为敌人从身后袭来时会比以前更难转身，因此如果不主动出击的话，被偷袭得手的可能性就会大大增加。

相比画面的进化，游戏中的战斗系统主要是对三代和外传的传承，并有一定的创新。五灵仙法现在可以让主角任意选修，在战斗时绝对有必要针对敌人的属性弱点来选用相对应的仙术，这样可以起到事半功倍的效果。而每位主角也拥有自己特殊的技能，需要在战斗中积攒气槽来施展。这些技能都非常重要，有时能起到一发逆转战局的效果。同时，主角也保留了战斗场景中相应的专业技能。选定相应的角色来破解迷宫中的机关，玩家要在游戏中随机应变地使用。在战斗中新增加了一个按键追加攻击的设定，如果玩家能够及时根据提示按键，就可以让队友追加一次物理攻击，这算是赶上了眼下正流行的QTE风潮。无论如何，战斗会变得更有趣，需要玩家注意力更集中。此外，战斗系统最大的改变可以说是取消了阵法，改成“换人系统”了。但由于笔者没有试玩到第4名角色加入队伍，还没能体验换人系统的作用，颇为遗憾。

自“仙剑三”开始，“仙剑”开始在系统上大下功夫。按照张毅君和张孝全两位老总的话来说，现在的玩家见多识广，简单的战斗系统已经不能满足他们的需要，必须将可玩性做得更加到位。不过，前两作的战斗系统已经做得比较合理了，接下来要好好处理的是迷宫问题。此次上海软星的工作人员承诺“仙剑四”的迷宫比前两作要简单，不过由于笔者的测试未能到达游戏后期，不能给出一个准确的评估。希望本作的迷宫和战斗能做到合理化和体贴化，能给出更多相应的提示，这样即便迷宫本身设计得困难一些，也不至于让人转到抓狂了。


昆仑山的入门试炼，这里让人想起蜀山的锁妖塔

一些杂感

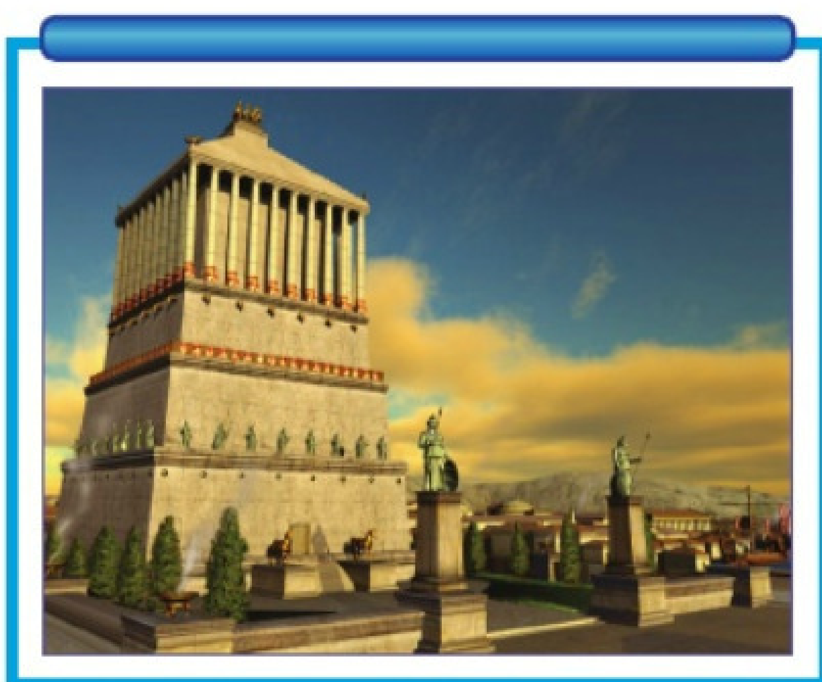
在与上海软星工作人员的交谈中得知，“仙剑四”与前面几部作品在剧情上并没有太多交集之处。看得出来，就连一向作为“仙剑”招牌的蜀山派这次都给换成了昆仑派。当初两位张总也曾经表示过，从三代开始为“仙剑”定下“六界”的世界观设定，将在今后逐渐完善，而三代及其外传正好以蜀山为重点，但并不意味着以后还会围绕蜀山来进行。即是说，尽管“仙剑”今后每一作都是一个全新的故事，但是其世界观还是统一的。若想与前面的作品完全不发生交集，倒也不大可能，如何做到完美的融合而不是产生矛盾，还有待玩家慢慢观察体验。


在这里会遇到一个帮仙人搜集仙酒的任务

此外，游戏中的原创诗词歌赋也作为“仙剑”系列的优秀传统而保留着，不过这得结合剧情欣赏才能让玩家体验出其中之味来，在此笔者也不用多说。剧情是“仙剑”系列最大的生命力，在此之前，一切都是以“爱情”为中心来构建的。在“仙剑四”中出现的两位女主角，希望做到在个性搭配的设定上能对以前的作品有所突破。不过在游戏上市以前，不用做无谓的担心，在目前单机游戏极其委顿的市场环境下，上海软星能够坚持到底，为我们献上又一部诚意作品，就足以让人充满期待了。

SID MEIER'S CIVILIZATION IV BEYOND the SWORD
文明IV——超越刀锋

■ 游侠 神之影



策略	制作：Firaxis Games	上市日期：2007年8月
	发行：2K Games	推荐度：★★★★

2005年10月，酝酿已久的《文明IV》如期发售。游戏不仅取得了200万套的销量佳绩，还在当年获得各媒体评选的“年度最佳PC游戏”称号。如此骄人的成绩证明伟大的设计师席德·梅尔宝刀未老，还有足够的实力驰骋于这个全新的时代。随后，资料片《文明IV——战神》也获得了成功。这次成功也令席德·梅尔对“文明”系列充满了信心，随即准备第二部资料片《文明IV——超越刀锋》，来继续巩固这个系列。

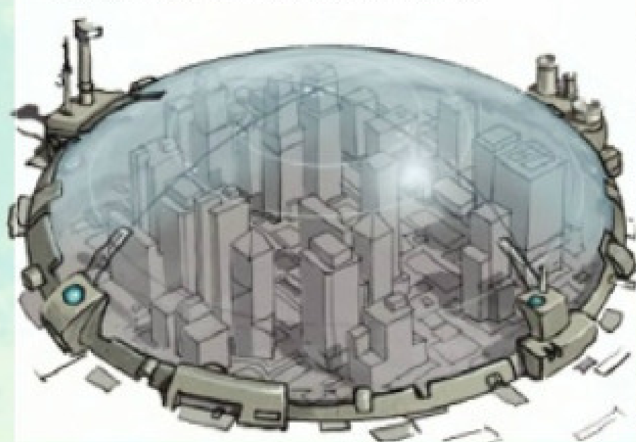
绝非一款普通的资料片



这部资料片为何取名为“超越刀锋”？根据官方的解释，使用此名称的原因有两个：一是游戏内容偏向于现代，即刀剑没落时期；二是游戏焦点更多集中于外交上而不是战争上。虽然这只是一款资料片，但内容却非常丰富，新增了12个新关卡、10个新文明、16个新领袖、5个新奇迹、16座新建筑和25个新单位。其中新文明包括美洲土著、葡萄牙、巴比伦、荷兰和拜占庭等，新单位包括现代火炮、移动地对空导弹、战术核弹和伞兵等。这些新东西加上原来已有的内容，可想而知游戏的耐玩性会有多高！此次资料片的剧情与已往不同，史实类与幻想类并存。例如有查理曼征服战争这样的史实剧情，也有在遥远边境建造宇宙空间站来开拓殖民地的太空情节。随着资料片对外交的重视，游戏原有的框架有了很多重大改进和加强，你可能会觉得这是一款全新的文明版本。

改进后的太空竞赛

除了增加新内容外，本作还对一些玩法加强了深度，例如虎头蛇尾的太空竞赛。玩家原来只需要抢先完成飞船的建造，向阿尔法人马星座发射即可取得比赛的胜利，但这种设定明显过于单调。通过资料片，制作组对太空竞赛的玩法进行了改进。抢先发射飞船的人不再是胜利者，只有抢先抵达阿尔法人马星座的人才是真正的冠军。由于飞船还要在漫长的太空中航行，你可以制造最少数量的船体组件以便尽快发射，也可以花时间制造更多的组件来建造一艘质量更好飞得更快的飞船。如果有人在你之前发射了飞船，但是你知道那艘飞船速度不会很快，你可以建造一艘更快的飞船，然后在漫长的航行中超越他，最后取得比赛的胜利。这样一来，太空竞赛变得更有悬念，在追求胜利的同时还要考虑作战策略。





全新的内容



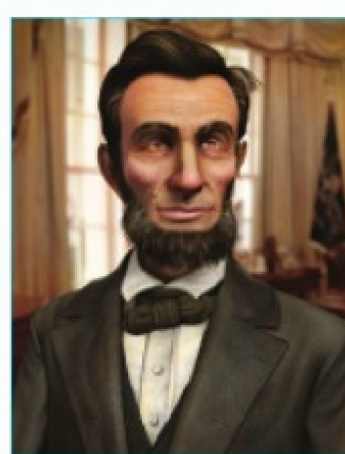
对比前一部资料片，本作增加的内容要多一些，例如全新的公司系统。这个“公司”有点类似于宗教，玩家可派遣一些工作人员前往其他城市来扩展自己的公司，获取当地的资源。如果你不希望自己国家的资源流向外国，还可以选择闭关锁国的政策，拒绝外国公司在本国开设分公司。还有新的奇迹“教皇宫”，它可以当作是游戏前期的“联合国”。当你想避免战争时，可以建造教皇宫，将你周围的所有文明都转化为与你信仰同一个宗教，然后由教皇宫发起投票来通过一项教令，阻止有着共同信仰的文明向你宣战。此外，随机事件将再次回到游戏中，而且会出现100多种。如能摧毁建筑的自然灾害，或者突然将两个对手变成盟友的外交联姻等，会给游戏带来更多的不确定性。



外交与间谍

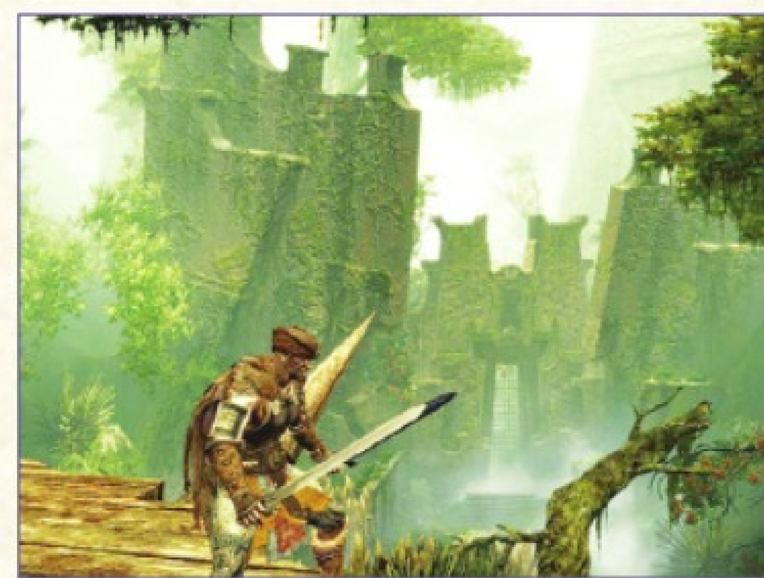
由于本作注重外交方面的内容，因此间谍活动得到了大幅度改进，给游戏带来了全新的感觉。在《文明IV》中，只有建造了苏格兰警场才能生产间谍单位，这时已经是游戏后期了，间谍的作用几乎发挥不出来；而在这次的资料片中，你可以每回合像投资科技和文化那样投资间谍活动，将所有的间谍点都积累起来，通过打开新的间谍界面，你可以使用这些间谍点来对其他文明进行侦察或者破坏，其中包括破坏建筑、下毒或煽动等行动。尽管间谍活动依赖于间谍点，但间谍单位仍然存在，只是作用不同而已。它具有隐身功能，除间谍外的所有单位都无法看到。此外，还有全新的“大间谍”单位。它与其他伟人有着同样重要的地位，能渗透到敌人的城市中，获取更多的情报。P





Age of Conan：Hyborian Adventures
蛮王时代——西伯里安冒险

■ 北京 jhvh

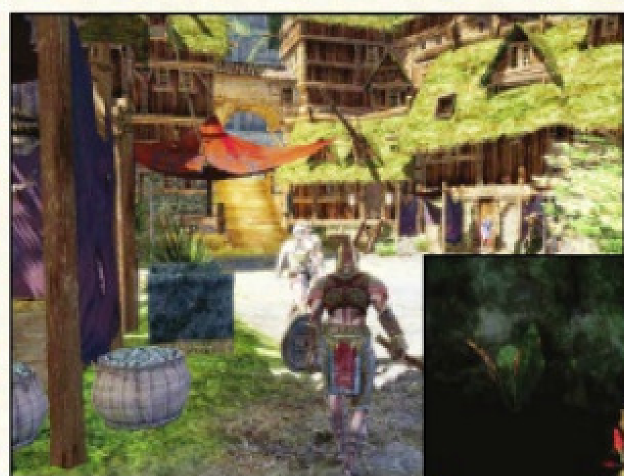


大型多人在线	制作：Funcom	上市日期：2007年10月
	发行：SCi Entertainment Group	推荐度：★★★★

这位黑色毛发、眼神阴郁、手持利刃的西米利安人，他是贼、强盗和厉害的杀手，背负着沉重的忧郁又富于乐观精神，将这世上镶满珠宝的华丽王座踩在他穿着轻便凉鞋的脚下——蛮王柯南驾到。

——罗伯特·E·霍华德《剑上的凤凰》1932年

《蛮王柯南》系列是欧美著名的奇幻小说。早年间由州长阿诺主演的系列影片也在CCTV播映过，近几年也有几款以这位野蛮人作为主角的游戏出现。其实这位坚韧、强壮、粗鲁、不可一世却又命运多舛的蛮王，始终没有一个清晰的全像呈现在我们中国玩家面前。来自挪威的Funcom工作室颇有野心地获得了“柯南”系列的授权，在PC和次世代主机上开发了这款动作MMORPG。



在城镇之间有着许多的护送任务串联起巨大的游戏环境，他们构建了游戏的许多PVE内容。



游戏的战斗有浓厚的动作游戏风格，操作和网速往往左右着一场混战的关键。

作为“轻度奇幻”（Low Fantasy）中“剑与魔法”流派的代表作，《蛮王柯南》系列是通俗文学中的重要一支，开天劈地地创立了蛮荒的、低魔的、以现实主义为基调的幻想小说。与后来以《魔戒之主》为代表的“主流奇幻”那种营造世界的独特写作手法泾渭分明的是，《蛮王柯南》系列的背景世界就依托于我们现实的神话和传说中。游戏所处的时代被称为“西伯利安纪元”，霍华德虚构了一个在亚特兰蒂斯大陆沉没之后的未知文明，甚至于作家还拉来了自己的好友——创造“克苏鲁神话”的后现代恐怖小说之父H·P·洛夫克莱夫特为自己的“西伯利安纪元”添砖加瓦。

柯南是一名西米利安人，出生在战场中，是铁匠的儿子。年幼时就表现出良好的战斗素质，15岁时就已经勇猛过人。在后来漫长的流浪生涯中，这位用拳头和剑来说话的蛮荒英雄做过小贼、强盗，也曾对抗过邪恶的巫师和其他的黑暗远古力量。当他成年后，身边已经围绕了一群不大像传统意义上的英雄伙伴们。最终他掐死了年迈的Aquilonia统治者，登上了他的王座，成为纪元中最有势力的王国领袖。

游戏中的Aquilonia是一个堡垒型的王国，到处砌满了石头筑成的巨大要塞，用以抵御北部的西米利安蛮族、西部的皮克特野人和来自南方崇拜邪恶蛇神赛特的古老帝国Stygia。Aquilonia气候分明，类似中世纪的法国。巨大的城门建造得颇有气势，丝毫不逊于《魔戒之主》中的纲多王城米纳斯蒂利斯。

Stygia则地处南方，首都Khemi靠近冥河的入海口，其余部分延伸到大陆腹地甚至北方领土。那里燥热荒凉，其原居民就是古老帝国的后裔Stygians。典型的Stygians是黑发暗肤的人类，他们没有蛮人那样强壮却聪明得多。他们信奉古老的蛇神赛特，组成了一个壁垒森严的阶级化社会。处于这个阶级最顶层的是侍奉蛇神的牧师、祭司们，余下就是被称为贵族的神职人员阶级。Stygians强调纪律、训导和谋略，他们自诩是高贵血统的“文明人”。在他们之下的农奴阶级，大多混入了闪族人的血统而并不那么“纯粹”。在游戏中，Stygians可以成为很好的施法职业。法师系玩家们可以选择成为巫妖、死灵法师、佐利使者或恶魔学者，牧师系的玩家可以选择成为赛特的子嗣或者转向游荡者路线成为风暴德鲁伊以及刺客或斥候，总之Stygians没有纯物理系的战士职业。

《蛮王时代》的任务接收方式似乎从互动式冒险游戏《梦殒》中得到了灵感。它不再是激活后显示文字的小小框架或者一串冗长的描述文字，而是一组包含情景字幕和对话的过场电影。细致的面部动画和镜头处理，能带给玩家更真实、更易于投入的互动感受。战斗作为《蛮王时代》的重头戏，和以往回合制风格的MMO游戏不同，它从一开始就强调实时的动作游戏战斗风格。你或许会想起Diablo和DDO中的动作元素，但是《蛮王时代》与那种数字判定的伪动作模式不同，它更类似于《翡翠帝国》中多键位组合的丰富招式。以闪避来说，需要玩家精准的操作，而不是大致按一下键位然后看判定结果，技巧的娴熟变得比堆砌数据更为重要。当然，大多数MMO游戏避免采用即时的战斗系统也是有原因的。因为网络延时、丢包等客观原因确实会对某些玩家来说在战斗中做不到绝对公平，《蛮王时代》也针对不同的网络情况提出了解决方案。比如玩家可以将战斗指令进行堆栈存储，由系统自动性地释放一连串的攻击动作，并且服务器会针对区内玩家的多寡和封包传输速率而自动减少远景细节等的智能化调整，来保证战斗的流畅进行。游戏也特别针对暴力血腥的死亡动画下了一番功夫，多种多样的攻击手段造就多种多样的血腥动画反馈。细致的战斗系统，使玩家可以针对敌人的具体部位进行锁定和攻击，这也导致战术的丰富多样性和选择的灵活性。

从再现罗伯特·E·霍华德笔下那个蛮荒的奇幻世界这个角度而言，Funcom确实做了不少努力，但这也不可避免地给游戏带来过多的成人化内容。对于《蛮王时代》的拥趸来说，原著风味的真实还原是值得欣喜的，但对于其他人而言，网络速度和年龄限制也是一个需要跨越的门槛。

New Release 上市游戏热报

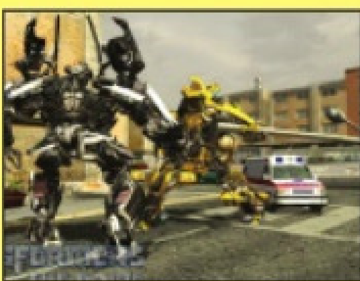
■ 晶合实验室 白柔

前言：总体来说，近一时期发布的游戏普遍质量较高，无论是图像还是游戏的趣味性都属中上之作。本期首推《失落的星球》和《霸王》，不过后者对于硬件要求较高。趁着《变形金刚》电影的热播，同名游戏也在暑期推出。虽然和儿时记忆中的形象有所不同，但也可以理解为与时俱进，值得回味。

变形金刚
Transformers the Game

动作射击
推荐度：85

游戏版《变形金刚》将会出现在全平台上，儿时经典动画片中的擎天柱、大黄蜂、铁皮、威震天等都将一一出现。战斗模式方面，可以近身搏斗，也可以远程对抗，而各种机器人的形状和重量对其飞行都会产生影响。



制作：Traveller's Tales
发行：Activision
上市日期：2007年6月27日

哈利·波特与凤凰社
Harry Potter and the Order of the Phoenix

动作冒险
推荐度：85

在《哈利·波特与凤凰社》游戏中，将依照原作小说与电影的剧情，带领玩家探索真实的霍格华兹。这是哈利在霍格华兹的第5个学年，将面临空前的巨大危机。



制作：Electronic Arts
发行：美国艺电
上市日期：2007年6月26日

暗影狂奔
Shadowrun

射击
推荐度：85

本作以欧美著名的纸上RPG为基础开发而成，沿袭了原作的世界观以及各类设定。游戏中包含了第三人称动作的要素，但是在战斗时更多的是第一人称射击方式。除了标准的FPS游戏方式外，本作还将加入各类丰富的RPG要素。



制作：Microsoft
发行：FASA Studio
上市日期：2007年6月23日

科林麦克雷拉力赛之尘埃
Colin McRae DIRT

模拟竞速
推荐度：85

本作除了国际汽联授权的拉力赛事外，还加入了更多不同类型的越野赛。游戏的画面极为真实，柔和细腻的车体反光，逼真的物理效果，对于喜爱拉力赛的玩家来说不容错过。



制作：Codemasters
发行：Codemasters
上市日期：2007年6月12日

失落的星球
Lost Planet Extreme Condition

推荐

射击
推荐度：90

游戏的光影效果与画面看起来都美轮美奂，较Xbox 360版本有大幅度提升，可以在Windows XP与Windows Vista系统下运行。



制作：Capcom
发行：Capcom
上市日期：2007年6月30日

呼唤英雄——波姆伯利克战争
Call for Heroes: Pompolic Wars

动作
推荐度：85

两位独特的可选角色，各自有着独特的武器、物品，每位角色有15种特殊能力。游戏世界共分15个关卡，将会出现18种不同的怪物。



制作：Data Design Interactive
发行：Strategy First（CA）
上市日期：2007年6月28日

霸王
Overlord

推荐

动作冒险
推荐度：90

玩家将扮演一名极其邪恶的角色，控制数量众多的可爱小鬼。游戏的一大亮点就是玩家可以训练忠诚的奴隶。游戏特设了一个“爪牙”系统，这些小鬼们可以通过玩家的训练，成为听话的勇士。



制作：Triumph
发行：Codemasters
上市日期：2007年6月26日

横冲直撞之平行线
Driver Parallel Lines

动作
推荐度：85

本作舍弃了沿用3代的背景设定，采用了一个截然不同的时空背景与故事情节。游戏的无接缝设计是其一大特色，玩家能流畅地进行游戏摆脱枯燥的“读取时间”。



制作：Reflections Interac
发行：Atari
上市日期：2007年6月24日

模拟人生——宠物物语
The Sims: Pet Stories

模拟
推荐度：85

本作中，模拟市民将拥有个性化的宠物。游戏共提供70只狗和30只猫供玩家选择。游戏中每个人物的故事均设有12关。



制作：Electronic Arts
发行：美国艺电
上市日期：2007年6月22日

中文名	英文名	类型	制作	发行	上市日期	推荐度
料理鼠王	Ratatouille	动作冒险	Heavy Iron Studios	THQ	2007年6月23日	80
卡特汉姆赛车	Race Caterham	模拟竞速	Eidos Interactive	Eidos Interactive	2007年6月22日	80
游戏大亨（简体中文版）	Game Tycoon（Chinese）	模拟	Tri Synergy	Tri Synergy	2007年6月17日	80
山姆和迈克斯第1季	Sam and Max Season 1	冒险解谜	Telltale Games	The Adventure Company	2007年6月17日	85
王冠守护者之英雄永生	Defender of the Crown Heroes Live Forever	策略	E-Games	E-Games	2007年6月20日	80

中土世界漫游

指环王Online——安格玛之影中文版之旅

■北京 帕林

魔多的战争机器正在缓缓启动，巫王安格玛的阴影开始在中土上空蔓延……欢迎来到阴云笼罩下的中土世界！从最初的《中土在线》到将“魔戒”的大名写进游戏标题，Turbine的第二款网络游戏终于自2006年开始陆续展开测试，并在一年后推出了中文版。或许是为了与国内引进电影时的译名一致，游戏名称直译为“指环王”。其实，《指环王Online——安格玛之影》（以下简称为LotRO）在欧美受到广泛欢迎，多少也源于Turbine的前一款网游《龙与地下城Online》（DDO）的口碑。但DDO的弱点是它对团队配合的要求过于强烈，一旦你找不到合适的队伍就无法继续游戏，长此以往，你所能找到的队伍也越来越少。但LotRO并不存在这样的问题，当我们体验中文版的LotRO时，你仍旧能从画面风格、游戏界面中感到DDO的影响力，但大多数时候，你会在其中看到另一款网络游戏的影子。

LotRO的世界背景设定在大名鼎鼎的中土世界，也就是《指环王》电影的故事之中。而幸运的是，刚开始你会从相对安全的中土西部开始冒险。在时间进度上，游戏开始于小说（以及电影）的第一部《护戒同盟》中，也就是九大戒灵出发前往夏尔寻找魔戒的时候。实际上为了让你有所体会，在游戏一开始的教学任务中，你就会见到正在四处游荡，试图猎取“独一魔戒”的戒灵。正式开始你的旅行后，你将在夏尔附近的广阔地区展开冒险，任务多种多样——从开始帮助村民扫除农场附近的蜘蛛到后来可以与魔多的爪牙们直接对抗。不过不论怎样，刚开始时护戒同盟只是一个游戏背景，你还有很多成长中的鸡毛蒜皮的事需要去做……

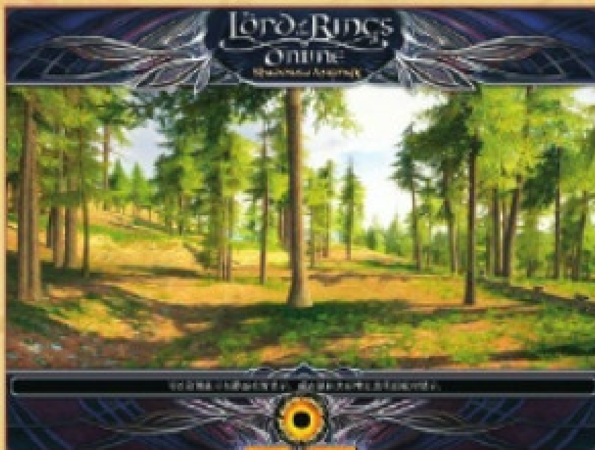
投胎到中土世界

如果说DDO因为忠实地继承了龙与地下城系统而让很多玩家感觉创造角色无从下手的话，那么LotRO可以说是十分适合大多数人习惯的。在游戏中，你可以扮演人类、精灵、矮人或是霍比特人，你也会看到非常熟悉的选择种族、职业的界面。一方面，不同的种族有着不同的优势或劣势，另一方面，不同种族的角色可以选择的职业也会受到限制。这个大多数主流网络游戏没有什么不同。

实际上，你也不用为选择种族费太多心思。因为不同种族的数据加成和减弱在游戏过程中体现得并不十分明显——至少在游戏开始阶段是如此。因此，只要根据自己的喜好和准备从事的职业挑选就好了。



▲ 毕竟是封测——游戏登录界面的很多按钮甚至还是空的


▲ 看起来似曾相识，其实这和DDO的读取画面没有太大差别


▼ 除了种族之外还可以选择自己的出生地，这会为你增加一个血统头衔


▼ 埃尔隆德，也就是爱隆王，看起来面如莱格拉斯般清秀

指环王Online——安格玛之影
●制作：Turbine ●运营：17Game
●游戏状态：6月29日封测 ●官方网站：http://www.lotro-china.com

开始你的旅行

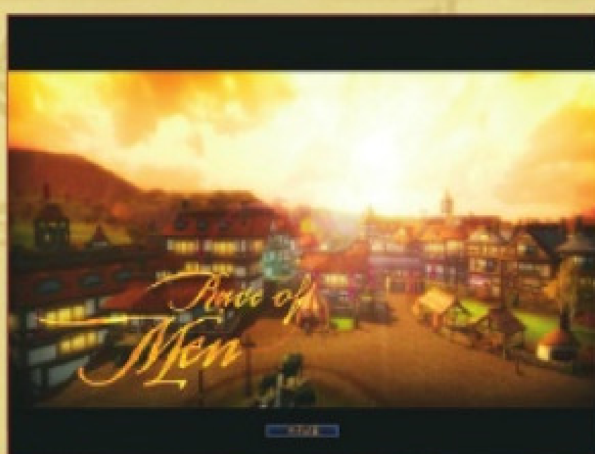
LotRO中包含了大量过场动画片段，不光是在片头，每经历一个主线情节几乎都可以看到一段这样的剧情动画。我想，在有5G之巨的客户端中，很大一部分容量都用在了这个方面。过场动画不仅只是过场，它会为你介绍很多中土世界的背景知识以及和你所处时代的社会关系，有些甚至会在今后的剧情任务中起到提示作用。这种和单机游戏有些相像的剧情演进方式，是有一定的新意和可取之处的。不过必须承认，过场动画的制作水平和暴雪相比还有一定的差距，这不免会让拿电影与游戏比较的玩家们有些沮丧。

四大种族，七大职业

在4个种族中，精灵可以选择战士、卫士、猎手、巫师和吟游诗人。电影中精灵的魔法天赋在这里并没有体现，仅仅是敏捷有所增加。矮人则只能担任战士、卫士、猎手和吟游诗人，不过好在其生命值和力量数值有所补偿。霍比特人在世界设定中是弱小而坚定的代名词，在游戏中，他们的生命恢复速度会比其他种族略快一些，可从事卫士、盗贼、猎手和吟游诗人。相比而言，人类是整个中土世界自由阵营中最核心的群体，可以担任所有的职业。虽然和原著中体现的一样，人类的意志相对薄弱，不过在游戏中倒没体现出来。反倒是人类受到旗手职业的技能影响时恢复的生命值是最多的，这是相当重要的一点，更何况只有人类才能担任旗手。

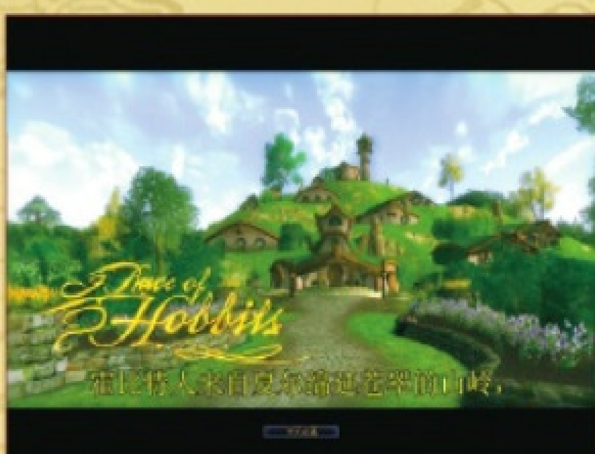
在职业的定位上，卫士是标准的坦克型职业。它拥有各种防御技能，可在众多敌人围攻下坚持战斗，为后方队友争取攻击的机会。战士虽然同属肉搏职业，但明显倾向于进攻。旗手是整个团队的核心人物之一，相当于其他游戏中的牧师。他们提供的增益魔法及召唤强力盟友共同战斗的能力，都会为整个队伍带来很多益处。猎手的角色和《魔兽世界》十分相似，都是以弓箭和陷阱杀伤对手的能手，不过更棒的是，他们还能运用地理知识让整个队伍瞬间回到各主要城镇，这显然比WoW中的法师更厉害。LotRO中的盗贼和其他游戏中的设定有所不同，攻击力不强，但可给敌人造成很多负面影响，并以此协助队友战斗。盗贼的另一项使命是用技能启动小队的特殊连续攻击，给敌人造成极大伤害，显然是队伍里不可或缺的职业。游戏中的吟游诗人则保持了一贯的形象，可用各种歌曲为队伍提供增益效果，同时还有大量治疗法术可供使用。

最后，如果你只喜欢能在游戏中用暴风雪乱砸敌人的巫师，恐怕你要失望了。和原著中描述的一样，只有最强力的巫师才能掌握很少几种呼唤自然力量的法术。而在更多的时候，巫师都是在运用自己的知识技能为队友提供增益效果或运用法术治疗单个队友。当然巫师并非无能，在攻击方面，和甘道夫一样，你有很多技能可以用来耍起你的手杖把兽人的脑袋拍个稀巴烂。



▲ 开始的种族介绍动画，看静态场景的感觉还不错


▼ 魔戒在动画中现身，在目前，它只是个背景而已



▲ 在种族介绍中见到了夏尔，景色倒是十分优美


▼ 对精灵的背景介绍，字幕的字体和字号有些不合适


▲ 游戏一开始，你可以很传统地选择自己的种族和职业


▼ 教学关采取了副本的形式，避免了初期大量玩家挤作一团


▲ 爱隆王轰下巨魔，这段教学关卡还算是很有人情味的


▼ 黑骑士！戒灵！其实游戏开始阶段，你能碰到的“名人”并不多


▲ 画面效果比DDO的昏暗大有进步


▼ 使用“Ctrl+\”可自定义界面



你的士气很重要！

在这款游戏中，你的角色是没有“血”的，起到生命值作用的数值被叫做“士气”。这点改变看起来是个无关紧要的噱头，但实际上这个概念却和整个游戏系统的很多细节相互对应。我们知道，中土世界本是没有牧师的，因此复活和治疗的概念在游戏中就很难实现。即使考虑到草药可以治疗伤口，在战斗中使用也太过牵强，而用士气当作生命值就可以很好地将这种不合理说通，而原著中所强调的虔诚和信仰也因为士气这个叫法显得更为突出。此外，用士气作为生命值还为我们带来了一些其他有趣的设定。比如，当你的人物和巨型怪兽战斗时就会被吓得士气持续减少，这是一般游戏中没有实现的一种贴近真实的设定。戒灵摄人的目光和魔象骇人的体型，都会因为这个设定让人感受到危险的迫近。而在因为恐惧而损失生命值时，屏幕上产生的模糊效果更让人会想起电影中同样的情景。

属于你自己的荣耀

必须指出，LotRO从各个角度来讲都非常接近于《魔兽世界》：几乎相同的任务界面、人物头顶任务的标志和大量似曾相识的技能设计。而且坦率地说，这些相似的设计都没有比《魔兽世界》做得更为精细、更为成功，但这款游戏中一些独创系统却十分值得称道。首先，最值得一提的就是游戏中的成就系统。开发者在游戏中设定了很多和任务无关的个人成就目标，它们都被写在你的冒险日志中。这些目标包括杀死若干只某种怪物（不用担心，这个数量不超过60）、完成若干个本地区的任务、使用过多少次指定的技能，甚至是调查过指定的历史遗迹等。每当你实现一个目标，你就会得到这项成就（与你玩Xbox 360游戏时没什么分别）。

个人成就将为你带来两方面的好处。一是可获得一个永久性的增益效果，可给今后的冒险带来莫大的帮助；二是你将因为你的成就获得一个头衔，类似“道路守护者”等。你可以在自己获得的众多头衔中选一个最中意的，作为你角色名字的称号显示在屏幕上，这样大家都可以看到你的成就。这或许看起来没有什么，但我想说每个人都有脆弱的虚荣心。一旦你得到了满意的称号，你就会认同我对这个系统的赞赏了。





▲ 在这安逸的气氛里，是不用担心自己的“士气”的



▼ 在黑骑士面前不但士气减少，视力也开始模糊了



▲ 我知道会是这样：任务标志从习惯性的问号变成了魔戒



▼ 任务界面十分眼熟，对习惯了WoW的人来说，其实也没什么不好



▲ 找到杜内丹人的遗迹，赢得这项成就的过程很有趣



▼ 天命点数就像用金币去买技能，这样的分配很直接也很自由

自由的天命点数

LotRO的另一项创新就是它的天命点数系统。或许你已经熟悉了暴雪的天赋点模式，但无疑天命点系统会为你带来更多的自由度。你不需要绞尽脑汁去计算天赋的前提，你要做的只是使用天命点数去购买自己的特技就可以了——当然，如何搭配特技可是非常有学问的。此外，天命点数还可将玩家自己化身为怪物，从而完成怪物任务。这最终将逐渐把自己拉向邪恶一方，成为一个强力的怪物——索隆手下的得力干将。

LotRO还模仿了EQ2的命运之轮系统。玩家可以在盗贼释放触发技能后，按顺序使用队伍技能实现威力巨大的连续技，不过因为目前大家都等级尚低，其实用性眼下还不得而知。

最后不得不提的是游戏的本地化质量。虽然游戏的汉化谈不上令人很担心，但可以看出翻译者对魔戒的背景不是十分熟悉。很多约定俗成的译名都变了样子，如“索隆”就变成了“梭伦”，某些语句的翻译也不是很通顺，让这个“Fans向”游戏遭到了很多爱好者的恶评。另外必须提到的是，一些任务中的方向翻译错误会给玩家造成严重误导。还好，这都来得及在今后改正。



▲ 任务的说明文档翻译还算比较流畅，但偶有一些低级错误



上古神话新演绎《封印传说》前瞻

3D MMORPG《封印传说》，是由韩国Nflavor公司提供开发技术、北京雷宵网络负责内容策划的网络游戏新作。游戏有着出色的3D图像和完善的互动功能，而最特别的是，这款中韩联合开发的游戏选择以中国上古神话为背景，想必这样有“亲和力”的题材想博得国内玩家的好感绝非难事。

■北京 烟火

神幻交错的《封印传说》



▲ 3D场景采用写实风格，很容易让玩家融入游戏世界



▼ 魔法攻击效果，法师类职业是每个种族中都有的

从“三界初定”到“神魔大战”，来自远古的史诗构成了《封印传说》的主线。话说天地初开之时，神州大地洪水泛滥、地火喷涌、猛兽肆虐，人族在首领夸父的率领下过着艰难的生活。神魔为之不忍，天帝炎黄和魔主阿修罗分别派遣自己的子女赴人间帮助人族。不料，炎黄之女恒娥和阿修罗之子大羿产生了爱情，他们的结合触怒了炎黄。炎黄杀死大羿，囚禁恒娥，从此神魔两族展开了持续百年的大战。在神、人、魔三界处于危难之际，炎黄的小女儿精卫挺身而出，立志寻觅能解救三界、封印神州妖怪的英雄。各位玩家也就在此时诞生在这个世界上。

《封印传说》中由此引入了大量中国上古神话传说，如精卫填海、后羿射日、嫦娥奔月等，随游戏版本的更替，玩家将进入第二次神魔大战的硝烟里。

奇幻之旅，东方神兽相伴



▲ 威猛的神兽不但造型亮眼，也能帮助玩家在游戏中闯荡



▼ 异域的服饰，为什么游戏中也有来自西方的元素?

从各族职业上可以看出，每族都会有一个与召唤兽密切相关的职业。这也是《封印传说》借以表现各种古代神兽的一个机会。这里的召唤兽超越了一般意义上宠物的概念，而是与玩家角色同成长。不同种族、属性、特色、外貌，10余种类型、200个之多的召唤兽，足以让挑剔的玩家找到自己的最爱。随着玩家升级而成长进化的召唤兽，从外貌到技能都有显著的改变。它是玩家的坐骑，也是战斗中的亲密伙伴。只要你愿意，一只威风凛凛或妩媚动人的东方神兽，就可以伴你一路同行。

真实成长，神人魔三族交锋

在游戏中，作为3个互为独立阵营，神人魔三族将为祖先们无法说清的恩怨展开大战。每个种族都有数个初始职业可选，在一定的发展阶段还可转职。



攻城争霸，逐鹿天下

神州大地上分布着数座象征国家财富和荣耀的城市，这里将上演游戏中独特的都市争霸场面。

都市争霸融合了目前网游中流行的副本和攻城战的内容，都市争霸由“袭击计时战”和“都市争霸战”两部分构成。玩家要参加都市争霸，必须由所在公会的会长申请参加“袭击计时战”。只有在“袭击计时战”中获得第一位的公会，才有资格参加最终的“都市争霸战”，挑战当前世界上被各势力占领的城市。拥有都市，你的公会不但可兴建经济、战争类建筑，还可调控税率，甚至掌握都市周围一定范围内的怪物种类、物品掉落率等。成为都市霸主，还将被载入游戏史册，受到“后世”玩家的敬仰。P



▲ 阵营间的较量、大量发生的攻城战将构成《封印传说》的核心内容



▼ 游戏内提供了3处竞技场，为玩家提供了切磋技术，增进交流的场所

封印传说
●制作：Nflavor ●运营：雷宵网络
●游戏状态：7月26日内测 ●官方网站：http://fy.lqn.cn

十面埋伏

江湖险恶

《十面埋伏》游戏设定初探

江湖，是在中国文学中带着朦胧诗意又有些许洒脱意味的词语，无数影视作品曾将它演绎。而在国内的名导演们涉足武侠题材之前，武侠游戏就早已风靡华夏。但要提到根据同名电影改编的网络游戏，已经“迟到”3年的《十面埋伏》还是头一款。它将如何去构造自己的武侠世界呢？

■福建 Dreamer

唐末风云，飞刀门力抗官府



与电影中相同，游戏的故事发生在唐朝末年。因为朝廷腐败、宦官当道，民间涌现出了许多反抗官府的武装力量，飞刀门因行踪诡秘、杀富济贫，深得百姓爱戴。朝廷派员调查，得知飞刀门总舵竟设在京畿奉天县境内，直接威胁长安，因而严令奉天县剿灭这股力量。就这样，奉天县捕快与飞刀门之间的战斗持续了多年。游戏正是以这段历史为背景展开故事。官府与飞刀门是处于游戏核心的两股势力，你可以投入其中任意一股势力。为了丰富世界观，游戏会涉及到一些著名的历史事件，如会昌灭佛、甘露之变等。

阵营的选择，一个戏剧性开始

在《十面埋伏》宣布开发时就有消息说，游戏中会再现张艺谋导演未能在电影中展现的一部分原始构想，据说张大导演还参与了游戏世界观的设定。这些消息姑且听之，不过游戏的开始和其他游戏的确有些不同：玩家会出生在奉天县的玉溪村。这里有所有新手村的功能。你可以在此熟悉游戏，并通过村民中毒事件来了解官府与飞刀门两股势力的恩怨，最终将玩家的好奇心吸引到奉天县城。调查之后你会发现，原来是城外的强盗首领王霸天在宦官的指使下投毒，并嫁祸于飞刀门。这些事件等于给玩家一个选择的机会，让你自己决定最终加入哪一股势力。

为了使剧情更饱满，游戏中设计了许多与主线无关的任务。这些支线任务提供了完全不同的游戏体验。

充满神秘感的第三方角色



在游戏目前公布的资料中，会看到一些电影中出现过的角色，如牡丹坊老鸨，但也出现了一些奇怪的NPC角色。如矫健的蒙面飞贼、妖艳的魔教女弟子、颇具波斯风情的异域马贼以及恐怖的吸血僵尸。不管他们是作为怪物出场，还是作为功能性NPC，都是对电影中原有世界的极大扩充。

超大地图，神秘的副本探索

《十面埋伏》的3D图像在目前的网络游戏中是比较出色的。电影中曾出现过的牡丹坊、校场、竹林、花海等场景都被细致地再现于游戏中。游戏的世界由上百张大地图组成，覆盖了华夏大地的各个角落，风格各有不同。另外，游戏设计了数个副本，如神秘的“骊山秦始皇陵”，看似与游戏背景毫无关系，但也可能隐藏着不为人知的秘密。

竹、花海等场景设计得很有实感，可谓对电影的忠实再现

创建帮派，你也可以当帮主

是的，在《十面埋伏》中你可以成为一帮之主，虽然目前还不知道怎样协调帮派和势力的关系。等级在20级以上的玩家，只要不属于任一帮派，即可到指定NPC处申请并交纳1个金元宝建立自己的帮派。帮派可升级，不同级别的帮派有人数上限，从15人至400人不等，差别还是很大的。帮派拥有自己的仓库和分级的管理人员；此外，帮派的一大作用是参与独特的帮派据点战，这与一般的PvP战斗可能有少许不同。

除了秦陵这样的高级副本，玩家还可自行创建帮派副本。而以帮派为中心设计的帮派据点战、帮派升级功能也十分吸引人

PvP竞技，游戏的核心之一

江湖是由人组成的，《十面埋伏》中因为官府和飞刀门的对立，PvP设定是比较宽松的。如这两个势力可自由PK，并且PK中不会受到惩罚，还会得到对应的声望奖励甚至等级提升。连官府方最初的转职任务都是“寻找并处决数名飞刀门弟子”，所以游戏的核心显然不是鼓励玩家疯狂冲级，而是希望他们在江湖上不断历练，最终成能一名能一路血战到底的英雄。

游戏中的PvP竞技大可至阵营间的攻城战，玩家需要团结本方势力攻打对方主城。小规模的战斗则有比武、擂台、帮派战等，每一种战斗类型中还有不同的模式可以选择。这样，不管你喜欢哪种类型的PvP战斗，总会在游戏中找到合适的对抗模式。P

十面埋伏

●制作：天联世纪（北京） ●运营：天游软件
●游戏状态：7月份封测 ●官方网站：http://mf.t2cn.com

《诛仙》公测版新增功能解析

《诛仙》在公测前对游戏进行了一次大规模的改版，加入了一些内测中没有出现的特色功能。对玩家来说，进入公测版的第一印象就是游戏地图的改变，我们接触的第一个城市——河阳城内的建筑布局有了不小的改变。当然，大家最关心的是全新功能会对游戏产生何种深远影响。

■北京 猪仙人

帮会，吸纳众多家族的大家庭

许多网游中的帮派已经成为一种定式。《诛仙》中的帮派则吸收了小说中关于青云门下不同分支关系的设计，公测版推出了一套较为完善的家族与帮派系统。

玩家达到一定等级后就可以创建家族，并吸纳其他普通成员加入。而当家族族长达到一定的要求后，可直接创建帮会。不过，进入帮派阶段，帮主是无法直接吸纳普通会员入帮的，只能吸纳其他家族。当一个家族加入帮派后，它就成为帮派中的一个分舵。分舵中的人员变动，依然由分舵主操作。这使帮派在日常管理和任务分配上，都更类似于现实中的“公司”，让帮派的管理条理分明，也更加方便。


▲ 河阳城的布局已有很大变化


▲ 点绿色的人名就可自动寻径

▼ 自动寻径功能还是很实用的


▼ 自动寻径到任务NPC处


法宝，忠实于原著的“血炼”


▲ 漂亮的法宝环绕在玩家身边


▲ 法宝八卦石的附加属性

▼ 你可以设置法宝的攻击属性


▼ 法宝特技——八卦神掌


《诛仙》原著中最让人羡慕的就是张小凡手中的噬魂棒了。为了重现小说中的情节，完美时空很早就发布消息，会推出法宝系统。现在，公测版的法宝系统已经比较完善。玩家的法宝可通过任务获得，也可在NPC处购买。法宝本身拥有“灵性”，在面对不同主人时，它也会表现出不同的属性。在达到一定条件后，我们还可让法宝与自己“天人合一”，由它代替主人进行战斗操作。法宝的炼化也是为人关注的。你可将两件法宝炼化，成为威力更强的法宝。可以说，法宝系统是游戏和小说原著一个很好的结合，在保证原汁原味的同时也更为适合玩家的口味。

情缘，你的盛大“诛仙”婚礼

《诛仙》中的婚姻系统被称为“情缘系统”。在游戏中，想要结婚的双方必须自觉自愿、并肩作战，接受一系列的任务考验来积累情缘值。只有当情缘值积累到一定数值时，才可找月老注册结婚。这段时间，就好像考验双方爱情是否牢固的测试期。之后真正心心相印、配合默契的两个人，才能结成“夫妻”。


▲ 天人合一时的自动战斗

婚礼仪式完全是以自助的方式进行的，你可以自己选择用于仪式的马车、服装、鲜花、气球、彩色纸片以及为仪式奔忙的“工作人员”。这些种类丰富的婚庆物品，可让你办一个你能想象到的婚礼。无论是中式的拜堂还是西式的教堂婚礼，甚至是韩式的婚礼，都能够在游戏中展现出来。

在《诛仙》今后的更新中，相信还会出现更多的门派、更高等级的人物，如焚香谷、万毒门等门派都有可能出现在游戏后续版本当中。当然，目前在玩家中呼声最高的内容，可能还是传说中的“兽妖攻城”系统。


▲ 玩家天人合一时可自动补血

诛仙
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏状态：5月28日公测 ●官方网站：http://www.zhuxian.com

THE PATRIX

纸客帝国

《纸客帝国》战术技巧初步研究

7月5日，《纸客帝国》开始了第二次封测。在得到前一次封测反馈的基础上，游戏在网络优化、武器威力、地图细节及操作流畅度上都有所改进。笔者也从一名“菜鸟”变成了打遍天下的神枪手。下面，就结合战斗说说自己的感受和小窍门，相信这些技巧在内测中也是有用武之地的。

■上海 阿迪

“火”候把握，三国妙策古为今用

昔日，吴将陆逊火烧连营七百里，把刘备烧回了白帝城，其关键在于点火前耐心地埋伏和精确地组织。在《纸客帝国》中，我们也可以向陆逊好好学习利用手里的那支小火枪。

无论你选择哪个场景开始战斗，切记每个埋伏点距离对手不能过远。因为小火枪点燃敌人后有个持续递减的效果，如果在一段时间内被点燃的对象不再受到火枪攻击，火苗就会消失，这样就前功尽弃了。除了埋伏位置外，我们还要注意包围圈的形状，不要拉得过散。在此要特别强调Combo（连击）的运用。只有收紧“口袋”，才能从各个角度发起进攻，形成华丽的火枪连击阵形，让对手难逃火网！


▲ 敌人已经进入埋伏圈！尽情喷火，烧他们个灰飞烟灭！

总的来说，这种火枪连击战术适合3个或3个以上队员配合使用，一旦对手进了包围圈，定会被烧得片纸不剩！

微冲逞威，构建3D立体火力网

下面要介绍的是《纸客帝国》封测中的最强战术！其实说起来也很简单：5位“玫瑰”，人手一支不起眼的微型冲锋枪（以下简称“微冲”）。选择女性角色中的玫瑰，是因为人物的面积与抗击打能力成正比，与闪躲能力成反比。玫瑰的用纸面积最小，自然也最不容易被击中。而只卖4000金币一支的微冲，可谓封测中的最强武器！只要将其装弹数进行强化改造，将装弹量从原有的200发提升至268，你的持续作战能力就会大幅提高，并成为构建强大火力封锁的基础。



▲ 这物美价廉的微冲，不知道在以后的测试中是否还能跳楼价甩卖？

想想看，5位玫瑰、5支微冲从各个角度一起发起攻击，子弹铺天盖地扫来，看你能够抵抗多久！

纸客帝国 ●制作：麦格特尔 ●运营：趣味第一 ●游戏状态：7月5日第二次封测 ●官方网站：http://p.qwd1.com

二次封测中的两大新要素：水影村全新登场！道具战模式火热开打！

水影村终于在《纸客帝国》中“落户”了。在感慨一番村里漂亮的亭台楼阁后，你会发现这里的建筑结构十分复杂。因为场景中几乎所有的建筑物都可以攀登，所以置身于此大家常常防不胜防。正所谓站得高看得远，水影村的制高点——屋顶便成了狙击手的天下。因此在该场景中，玩家如何选择前进路线和搭配武器就显得非常重要。

如果你以为《纸客帝国》中的射击就是不停地射、射、射，那就大错特错了。在新增的道具战模式中，每杀死一名敌方玩家，就会在死亡地点刷新一个道具。道具会增加盔甲或生命值、补充子弹、强化防御等，属性随机出现。此外，一方每得到5个击杀数，就会在对方的重生点附近刷新强力道具，可能是全队无敌、子弹无限等。这可是决定胜败的的撒手锏！


▲ 这是水影村还是美国名胜？

▼ 纸人客栈是很好的制高点



▲ 在这里守出口也不错

▼ 总之，偷袭是十分有效的



▲ 对手尸体旁会随机刷出道具

▼ 刷出急救箱真是雪中送炭



▲ 真好，Power Up！

▼ 敌人有时也掉防弹背心


FREE STYLE STREET BASKETBALL

《街头篮球》第二届全国联赛前瞻性分析

2006年，首届《街头篮球》全国联赛令广大玩家惊诧与欣喜。无数篮球迷们可以不再局限于地域，从天南海北聚集在一起，切磋球技、比拼实力。作为WCG比赛项目，《街头篮球》的火爆无疑在情理之中，第二届全国联赛也从6月份开始陆续接受报名。今年，高手们会有怎样精彩的表现？让我们来预测一下吧！

■北京 戚菜

3分进攻将是打破僵局的利器

大家是否还记得去年联赛中“半糖主义”1队与“专制不服”队的比赛？这两支队伍在初赛中都曾以大比分击败对手，被称为新一代的黑马。这场黑马的对决十分耐人寻味，两支队伍的特点都是以防守为主、以2分球突破。如此下来比赛一度陷入僵持状态，直到比赛还剩下1分多钟时，“专制不服”突然发威，SG一个精准的3分球将比分改写为25：22，所有观众都为之惊叹。然而“半糖主义”的SG也不甘示弱，在严密防守下挤出一个空当，3分命中！比分又变成平分秋色。比赛结束前6秒钟，“半糖主义”的SG突然3分命中！28：27结束比赛。这场精彩的比赛让所有参赛队伍都意识到SG的3分球在比赛关键阶段的作用。或许从那一刻开始，很多队伍都在努力锻炼SG。2007年的《街头篮球》全国联赛，可能会让我们看到更多的3分球、更多以配合己方SG顺利出手而演变出来的战术。


▲3分球训练必定物有所值

▼ F都在练3分球了


C和F的位置越来越难以区分

在2006年的全国联赛中，最后进入8强的队伍里C和F的人数极为接近。在3对3比赛中，传统的C、F、G阵形已不再流行。大家更偏好双SG、双PF甚至双C组合，为的是通过某些特定的阵形配合来压制对手。这也难怪，在球场上起决定性作用的控球手，大家都默认让PG来充当，剩下的位置给C还是给F都不是特别重要。在大家的技术全面提升之后，C和F的位置就变得越来越难以区分。是要更多的篮板，还是更多的得分？这只能由每支队伍根据实际情况甚至个人喜好来决定。


▲ 这就是双PG队伍的强悍

版本演变，防守能力加强

往往当你作为进攻方时会博得更多的喝彩声，只是因为进球比防守更好看。可防守难道就不好玩吗？其实，大家对防守不感冒，是因为本来在设计上盖帽、抢断等防守动作的成功率相比进攻的成功率而言不是太高。但在2006年全国联赛结束后，由于陆续推出了新版本，防守的细节也进行了调整，总体来说对防守是有利的。如灌篮、上篮盖帽时的左右范围有适当增加，退后防守时在所有方向都能被抢断，进攻时限从24秒缩短为20秒等。这些措施让游戏进行得更快，也让大家在比赛中更加注重防守了。


▲ 一些战术的改变是随游戏版本的更新而变化的

永远的真理：团队配合的重要性

虽然篮球比赛中最重要的一点就是配合，很多队伍也是以此为训练目标的，但在2006年全国联赛开始前，很少有正规的队伍进行过专业的团队配合训练。2006年联赛之后，这种“一盘散沙”的局面已有很大改观。从日常的比赛来看，现在队伍的组织、谋略、配合都有整体性的提高。这些在过去一年里成熟起来的队伍，一定可以让我们看到更专业、配合得更好也更精彩的比赛。

其实，为了考察和锻炼各队伍的有机配合，游戏在新版本中以“竞技场”的形式随时随地地组织小型联赛，同时用道具功能的促进来强调团队配合。因为竞技场是一个统一的大赛场，在这里人人等级相同，且比赛成绩不影响个人战绩评价，最适合用作专业比赛、技术研讨之用。

“决胜纽约，夺魁天下”

《街头篮球》第二届全国联赛分为常规赛（IGT赛事）和外卡赛两大部分。常规赛在全国11个省区陆续展开，到8月初落幕；外卡赛的报名截止日为7月15日。本次联赛的每一位获奖选手，都将获得巨额现金奖励和联想台式电脑。冠军选手及其所属网吧的业主还将前往美国纽约，亲临WCG现场，感受数字娱乐的独特魅力。



▶ 联赛报名十分火爆，本次比赛报名最早从月就开始了

街头篮球 ●制作：JC Entertainment ●运营：天游软件 ●游戏状态：收费运营（道具） ●官方网站：http://www.fsjoy.com

谋求最大利益
从内测看《大话西游3》转档

由于从《大话西游Ⅱ》到《大话西游3》升级中，游戏核心内容都得以保留，因此游戏的进步主要体现在画面和其他各项扩展功能上。参与《大话西游3》内测的玩家大多都能适应这种变化，不过从内测也能看出，新游戏内的经济和生活出现了新的规律，这就涉及到玩家如何才能在转档中保证自己利益最大化的问题。

■广东 水盼兰晴

解读转档规则，结合内测的变化，使自己在转档前后能够有的放矢！

币值。新游戏将货币制度整除以100，做到了不等价而等值。看起来这项改变几乎没有什么影响，购买力不变，只是出手时不像原来那么气派了。但从内测来看，《大话西游3》里赚钱十分困难，即使做足了师门、跑环等任务，除掉修习技能的花费和日常开销，盈余也不是很多。考虑到转档后大多数人都会在第一时间体验新内容，自然是支出增加、收入减少，所以届时大话币本身就是个很具升值潜力的资源。

装备。在不改变种族和性别的前提下，每位玩家都有选择新造型的机会。这里说的是原有装备不会出现属性上的变动，而造型上可能会有所不同。尽管如此，笔者并不建议大家在转档前收集装备，因为不改动原有装备，不代表不会出现新种类或新属性的装备。尤其是目前大家关注的高阶仙器，5阶的造价太过高昂，制造低阶仙器也入不敷出。在新游戏里，就算没有降低成本的举措，也不至于增加制造难度，倒卖装备的朋友不妨先观望再出手。



▲ 虽然钱数看起来少了，但没准以后会变得更值钱

▼ 现在的极品未必是将来的极品，大家出手时可要小心





▲ 并非属性好的守护才抢手，也许收藏版的更紧俏

▼ 在《大话西游Ⅱ》里有针对性地练小号是明智的



守护。一些有个性、观赏性的守护会被特别对待，单独制定转档规则，不会忽略守护的个性价值和观赏价值。显然，这些被取消的召唤兽在改变外型后将成为“限量版”守护，虽然能力上不一定很强，但有不错的收藏价值。一些开放不久的新服，在迁徙后可能会涌入很多新玩家。到那时候这些召唤兽无疑将成为身份的象征，在成本不高的情况下，大家可以考虑收集一些。

任务。虽然有一点在转档规则里没有明确的文字描述，但隐隐表达着这样一个意思：《大话西游3》中会有更丰富的任务可供领取。前面已经提到，转档后大多数玩家会选择在第一时间体验新任务，任务物品会随之走俏，价格的攀升也就不可避免。有心人可以双管齐下，在这段时间发一笔小财：其一，收集肯定会用到的任务物品、材料，转档后出售；其二，建立足够等级的小号，学好生活技能，储备活力值，到时候再挑附加值较高的物品制造、出售。

搞清了转档后新游戏中可能出现的新趋势，我们从3种心态来谈迁徙备战！

保守型

不求有功，但求无过。对保守一些的玩家来说，尽量把手中的物品抛出套现，换取大话币是最佳选择。根据对转档规则的解读，大话币不但能保值，而且还呈现出升值趋势。但是别忘了，清空物品的代价就是进入新世界后，除了现金和身上的装备，你一无所有。需要什么东西都得重新采购，到时候一些关键物品恐怕就得花上原来两三倍的价钱才能买到。综合来看，不过是不赚不亏。如果你对自己的判断力实在没有信心的话，保守一些不是错。

投机型

与保守型相反，投机型玩家走的是一条极端路线：散尽所有现金收购具有升值潜力的游戏道具，以期在转档后大赚一笔。投机的风险相当大，具体什么道具会最大限度地升值，只有到了转档之后才能见分晓。对这些喜欢冒险的朋友，笔者有两个建议：一是不要把全部鸡蛋放到一个篮子里，收购的道具种类务必要多一些，才不至于输得倾家荡产；二是转档是分批次的，只要所在服务器不被纳入首批转档的范围，不妨等第一批转档完毕后再打探消息，有针对性地进行收购。

投资型

投资型玩家应更为理智一些，留下一半游戏币，再用另一半采购道具。所采购道具有价值即可，不需要冒太大的风险收购高价物品。参考对转档规则的解读，建议收价格稳中有升的特殊药品和任务物品。如有可能，也收藏一些限量版的召唤兽吧，就算卖不出去，也可以为五载《大话西游Ⅱ》留下一个纪念。



大话西游3 ●制作：网易 ●运营：网易 ●游戏状态：5月20日内测 ●官方网站：http://xy3.163.com

神泣 一章 龙之反击

控制的大师 《神泣》圣骑士决斗技巧谈

《神泣》能拥有如今火爆的人气，是因为它不仅有死亡模式、女神祝福系统等独特的设计，还拥有千人规模的宏大战场。相信不少玩家早已是战场上的常客。但随着游戏版本的更新，战场上也在发生微妙的变化。下面就以圣骑士为例，谈谈目前游戏中PK的一些技巧。

■上海 GhostRaider

人物的培养：决斗所需的要素



▲ 30级之前全加体质是对玩家队伍最有益的加点方式

圣骑士在游戏初期并不适合去过多地PK。虽然PK的结果可能互有输赢（视玩家操作而定），但大家最好不要在这方面浪费时间——当然这里所说的PK主要是指同阵营之间的决斗。至于战场上的PK，玩家可在练级之余与朋友组队前往。因为战场上杀死一名敌人所获得的经验值相当可观，这样既不会耽误玩家的练级，又可提前磨练自己的PK技术。在游戏后期（一般指40级以后），玩家可在安全区域内与其他玩家切磋自己的技术（因为野外PK容易受到怪物或其它因素干扰，这里并不推荐）。

以普通模式下60级的圣骑士为例，如果为了PK加点，建议30级之前应全加体质，这样在组队练级时可提升整队的练级效率；30级时推荐采用3点体质、1点敏捷、1点力量的加点法。

▼ 在游戏前期组队练级才是正途，升级速度也还不错





▲ 在野外PK不够安全，很有可能会受到怪物的干扰

完美控制才能发挥优势

▼ 无论是打怪还是练级，一定要注意给自己加Buff





▲ 法师的控制能力很强，圣骑士一定要限制其移动

决斗前会有5秒的准备时间，这时应加上所有的增益性技能并尽量靠近你的对手，这样就可在第一时间内向对手发起攻击。虽然圣骑士的伤害输出是所有职业中最低的，但其控制技能却是所有职业中最优秀的。

如果对方是法师、牧师或弓箭手这样的远程攻击职业，那么在决斗开始后，应首先用“拦截”让其无法移动；然后使用“嘶哑”，使其在10秒时间内不能用魔法攻击；接着使用“沉重打击”，让其在30秒内受到持续伤害。当“拦截”效果快消失时使用“致盲”，这样对手就会在短时间内再次失去行动能力。不过这时不能攻击，否则“致盲”将会消失，最好等“致盲”效果自然消失后再继续攻击。这时由于“拦截”的CD时间还未恢复，因此使用“震地”来限制对方的移动速度是最好的选择。同时，还应再对对手使用一次“沉重打击”（无冷却时间），这样即使对手逃出攻击范围也能持续减HP。法师和牧师这样的“贫血”职业，此时应该已损失了一半HP。最后的战斗主要以追逐为主。圣骑士在跑位中一定要作好预判，只要能再次“拦截”对手，那么胜利差不多就到手了。

强大的防御是胜利的基础

以上介绍的决斗过程主要是针对法师和牧师的，面对近战职业采用的策略又有所不同。

圣骑士的物理防御力是所有职业中最出色的，因此与近战职业对战的关键就在于物理防御值的高低。与前面的PK类似，在5秒准备时间内尽量靠近对手。首先用“震地”降低对方移动和攻击速度，再用“虚弱诅咒”和“恐惧”减少敌人的物理攻击与防御力，然后用“沉重打击”加“反击风暴”提高自己的伤害输出。接下来的战斗就比较简单了。如果自己的HP损失到了1/2，可用“拦截”“无敌”“生命吸取”的组合展开攻击。当对手HP损失一半后要注意其动向，如果敌人逃跑则用“致盲”或“震地”来限制其移动。

圣骑士与其它职业PK的技巧总结起来就一个字——耗。因为圣骑士的职业特点决定了这种PK方式，因此一定要懂得利用自身优势控制战斗的局面，不能追求速战速决。



▲ 圣骑士的控制能力同样有助于整个团队的战力提升

神泣 ●制作：SONOKONG ●运营：光通通信 ●游戏状态：收费运营 ●官方网站：http://shaiya.gtgame.com.cn

奇迹世界 天上不会掉馅饼

《奇迹世界》防骗手册

不管是2003年的《奇迹》还是2007年的《奇迹世界》（以下简称为SUN），只要游戏中有交易，就一定会出现各种各样的骗子。其实老玩家都知道，网游中的骗术虽然偶有翻新，但总的来说都是些基本套路，不过借助新游戏重新包装一下而已。只要保持清醒的头脑，不占小便宜，骗子就没那么容易得手。

■北京 暗·佐罗

虚报价格，摆摊诈骗

SUN是个以大量宝石、水晶来“砸”装备的游戏，因此很多人都摊位出售消耗品。如市场价约4万的蓝水晶，骗子会在商品名称上写“蓝水晶3万大甩卖”，然后把水晶定价为30万一枚单卖。由于定价都显示在商店界面下方，如果你粗心大意就免不了会上当。一些骗子还在装备上做手脚，本来5万一件也没人要的紫装，他标上30万，然后就大喊“紫装3万一件甩卖……”



▲ 商店名称里填的是“吉祥3万”，出售总额里却赫然写着“300 000”

规避方法： 这种初级骗人法现在被一些人活学活用，奉劝大家买东西时千万记得数好“0”。如果他的报价比市场价低，就更要警惕了。

修改定价，“短两缺斤”

大家买东西时难免碰到缺斤短两的情况，但在SUN中的骗子们做起交易来，那就是“短两少斤”了。你经常能见到小号在大喊收水晶、收宝石，在交易时骗子首次交易的金额是正确的，但一旦你提前按了“交易”按钮，骗子马上就把50万改为5万，马上确定，你的收益立刻缩水9/10。现在，这种骗子已不局限于在仓库吆喝，更注重于盯住呐喊频道里出售极品装备和道具的老玩家。笔者就见过急着用钱，不留神把野兽戒指（价值500万左右）50万卖掉的朋友。



▲ 明明你喊的是4万收一个，怎么卖了7个才给我28 000？

规避方法： 数好数字、看清装备，最后再确定交易。如果对方是小号，更要打起精神了。

ID混淆，认清“变形怪”

骗子往往利用玩家名字易被误认的漏洞来设置骗局。如在一个公会里，一个名叫“BOY”的玩家下线了。过了一会一个名叫“B0Y”的玩家上来，开始和某玩家私聊，说刚看到一件极品装备，急需金钱若干，约个人多的地方让对方送钱，今后一定加倍偿还云云。显然，骗子就是利用了一些字母、数字在某些字体中比较相象的漏洞，建立名字差不多的小号，利用被害方对被模仿ID的信任达到目的。这类骗子下手前一般都做足了“功课”，他们设法进入某公会，“潜心”研究谁身上最有钱、谁和谁关系最铁。一旦行骗成功，回报是极其丰厚的，有的骗子甚至连“朋友”的账号都能骗走。

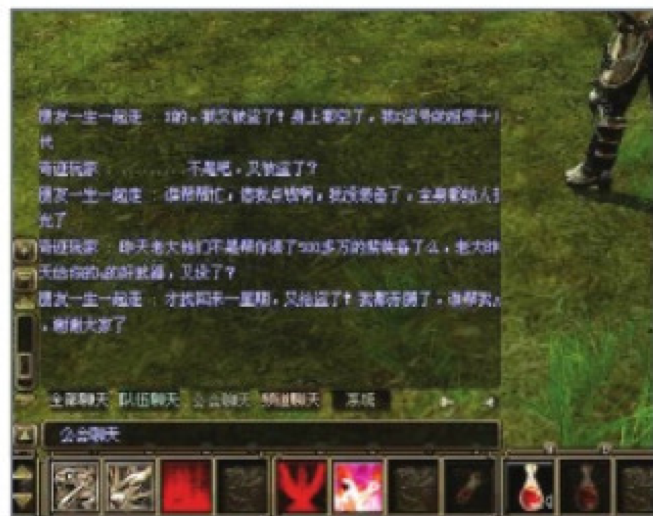
规避方法： 最好多个心眼，排查一下自己朋友的ID是否容易被钻空子。遇到疑似骗子一定要仔细辨别ID，是骗子很快就会露馅的。

“半路夫妻”，亲情攻势

玩游戏免不了交朋友，甚至“娶老婆”。有的骗子就利用人性的弱点来实施诈骗。交往了十天半月的“兄弟”找你借装备，或要大笔金钱、大量宝石，以前都聊得好好的，你能铁了心不给么？你的“老婆”今天让你给她买这，明天让你给她买那，等你把她包装成极品人物后，她把号或装备一卖，就和你拜拜了。当你人财两空时，才知道那原来就是男扮女装。更有甚者利用同情心诈骗，动不动就喊号被盗了，让新认识的朋友凑钱凑装备；如果没人帮忙，就宣称卖号或找借口去另外的帮派故伎重演。遇上这样的人物就更是无比难缠了。



▲ 如果你的“老婆”总是要这要那，恐怕就要留点神了……



▲ 要说这位朋友也真“惨”，昨天刚凑的装备又没了

规避方法： “夫妻法”最近尤为流行，表明这亲情攻势恐怕是最难防的。不过说起来，有需求才有市场。如果没人在频道里拼命刷屏呐喊要找老婆，如此轻易得逞的骗子也会少许多吧？

在SUN中，私下交易点卡的玩家也面临风险。由于游戏本身不鼓励这样的交易，所以一旦交易中的一方存心使诈，那自然防不胜防。如果你一定要在游戏中交易，找等级高或有身份的玩家会相对保险。此外，现在刷屏的骗子已屡见不鲜。有人直接给出虚假链接冒充SUN官方网站，让玩家登录领点；还有人冒充代练公司，以特别诱人的言语在游戏里呐喊，如10元换1000万，7天70级等。虽然比较老套，不过对新手和低年龄玩家恐怕还是有一定杀伤力的。P



▲ 虽然骗术并不高明，可谁叫人家锲而不舍呢？

奇迹世界 ●制作：Webzen ●运营：第九城市 ●游戏状态：收费运营（道具） ●官方网站：http://sun.the9.com

大软网游报



第15期 先禁止，后征税，韩国规范网游虚拟交易；新技术，无区界，《征途》试图实现“世界大同”。请看本期《大软网游报》。

头条 虚拟交易必须交税 韩国开始规范“灰色产业”

特约通讯员雪河报道 5月9日，韩国政府正式颁布了针对游戏道具现金交易的禁令，包括《天堂》《魔兽世界》等高人气网络游戏的游戏币现金交易及中介活动属于违法，违法者可能最高被判处5年徒刑以及最高5000万韩元的罚款。当时舆论认为，这项法令的出台对通过所谓“工作室”非正常生产的网络游戏道具、现金的交易活动将产生毁灭性打击。不过，对于网络游戏这个方兴未艾的产业，韩国政府也深知堵与疏的重要性。自7月1日起，韩国政府将对虚拟物品交易征税。

▼ 韩国网络游戏业发达，游戏中的虚拟物品交易也十分兴旺，其中有多少虚拟财富可能来自中国“金币农夫”的创造？

新出台的《虚拟物品交易征税法》规定，以纳税对象的半年交易额为标准，分为600万韩元以下、600万韩元以上1200万韩元（折合人民币约为10万元）以下、1200万韩元以上3个等级。第一个等级卖家可免交交易税，第二个等级的卖家需要通过交易中介网站申请商业许可并进行纳税，第三个等级的卖家必须单独申请商业许可并独立提交财务报表和缴纳税金。如果年交易额超过4800万韩元，则被视为普通纳税者纳税。



▲ 随着道具收费游戏越来越多，倒卖装备发财的玩家也大有人在

至此，韩国禁止游戏物品现金交易的行为，最终以对虚拟物品交易征税而告一段落。分析认为，这一做法在一定程度上规范了所谓“灰色产业”，承认和保护了虚拟财产的正当性和合法性。不过，对于海外“金币公司”如何继续在韩国生存，短时间内还看不到明显的迹象。目前据统计，仅在中国就有超过50万的“金币农夫”在为虚拟物品交易服务。有玩家认为，韩国的做法其实为国内规范虚拟交易提供了一个参考。

焦点 突破技术障碍的新潮流？《征途》宣布实现“无区界”

特约通讯员贰分报道 征途网络近日宣布，其首创的“无区界”技术，号称支持网游单区百万人同时在线。而这一技术的实现，据称还是史玉柱“早有预谋”！该技术据称可以保证《征途》实时进行游戏转区操作，玩家可随意选择跨服旅游、移民，实现起来就像在游戏里面跳地图、跳国家、跳场景那么简单。据报道，《征途》早在2004年立项时，就把实现“无区界”作为一个主要的方向。而在游戏逐步测试和后来的商业化运营中，也一直在为实现“无区界”作铺垫。如，游戏中一个ID只能建立一名角色，角色名必须在所有服务器中独一无二。而且《征途》中的装备都是绑定的，绑定的装备不能交易也就不能影响物价，而且很多物品在NPC处有售。这就无形中设定了物价的上限，“奸商”再怎么哄抬市价也高不过NPC的售价。再加上股票、钱庄的供需调节，也就平抑了物价；即使大家胡乱跳转，也不至于让游戏里的经济失衡。而游戏陆续开放的《跨服远征》等版本，看起来也是为这个“无区界”技术试水的。



▲ “无区界”了，欢迎大家来俺们区串门！

显然，“无区界”了，就有更多的功能可以实现。让我们拭目以待——史玉柱费这么大力气搞“无区界”可不是让你随便跳着玩的。

新作 “杀人”也疯狂 联众推出《天黑请闭眼Online》

特约通讯员兔兔报道 “杀人游戏”对大家来说不是一个陌生的名词，它不但在近几年都市青年的聚会中流行，甚至被国内的恐怖片导演阿甘拍成了电影《天黑请闭眼》。看来，这么好的流行题材也不能被糟蹋了。如今，联众世界就宣布推出“第一款杀人游戏”《天黑请闭眼Online》。这是一款以聊天为主的情景类益智交友网络游戏。游戏使用了先进的3游戏引擎和精确的真人动作捕捉技术，使出现在游戏中的人物形象达到了前所未有的逼真效果。而游戏的过程基于当前流行的杀人游戏规则，玩家在游戏中扮演杀手、警察或平民，在游戏中通过聊天中的线索寻找蛛丝马迹。其特色就是通过聊天、表情、动作等行为来推进故事发展，实现玩家在游戏中的自我“角色扮演”。



▲ 人物选择界面



▼ 选择你要进入的频道

目前在游戏中，你有8种可以选择的人物形象。而游戏简洁的界面似乎也标志着，它正是适合联众玩家口味的游戏。



"很好，很强大"——艾泽拉斯的美形新风暴

■北京 死不瞑目的亡灵贼

《燃烧的远征》要开始了，伊利丹在遥远的外域冷冷地注视着部落和联盟的勇士们，艾泽拉斯大陆上空笼罩着浓重的阴云。

"You are not prepared！"一声断喝远远地传来。尽管这个嚣张的残疾人士在美洲和欧洲已经被推倒了数次，值钱的武器装备已经被人扒得差不多了，但对于中国大陆的玩家来说，他还是能高傲地仰着那个戴着眼罩的脑袋。

"我们到底有什么还没准备好呢？难道杀个'蛋蛋'还需要写血书么？"总有智商不够的玩家千万次地问。

2007年6月26日，答案揭晓。参与燃烧远征的资格，也就是伊利丹所说的"Prepare"，其实是指"外貌"。通俗地说，就是有人长得太丑了。

是谁长得太丑了？

在为《魔兽世界——燃烧的远征》而准备的"风暴前夕"更新千呼万唤始出来后，所有玩家都惊异地发现，部落方"被遗忘者"，也就是玩家常说的亡灵，在外貌上出现了可喜的变化。主要体现在以下几方面：首先是已经失去了的下巴，奇迹般地复生了。由于面部这种外形的变化，部分原本是歪下巴的亡灵角色也得到了免费外形矫正，而还有部分女性亡灵角色面部下方出现了黑痣和胡子。这个纯属意外，意外……其次，原本已经腐烂的关节，还有原来露出肋骨的腹部等处也长出了新肉。虽然颜色看上去还有些惨白，但总比没有强。第三点就更棒了，相比其他种族即使穿上T4、T5套装同样衣不蔽体的窘样，亡灵即使穿上T0套装，全身上下也会被覆盖得严严实实，看来防御性能有了"表面上"的提高。考虑到被遗忘者已经没有体温，也不会出汗，这种装备上的密封设计即使在激烈打斗的情况下也不会有任何舒适性上的影响。

第四是著名的诺格弗格药剂。原本这个药剂在喝下去后，无论任何种族都有可能立刻变成一个丑陋的骨头架子。而如今再喝诺格弗格药剂，则会把好事的饮用者变成一个白白胖胖的亡灵，有血（这个从外表看不见）有肉（这个是显而易见的）。第五个改动其实涉及到所有种族。原本所有的角色战死之后一旦复生，原来战死的尸体会变成一具白骨，过一段时间慢慢消失，可以理解为回归到了大地母亲的怀抱中。在经历了新修改后，战死者的遗骸得到了有效的"收敛"，原先的一具白骨变成了一个墓碑。暴尸荒野的悲惨境地如今得到了人性化提升。只是这一修改同样影响到了亡灵，因为他们具有一个种族技能叫做"食尸"，通过吃战死者的尸体恢复自己一定的生命值。可现在尸体都得到了有效的安葬，他们这个技能却还存在，过去啃骨头的行为如今只能啃冰冷的墓碑了。好在上苍已经给所有的亡灵以眷顾，让他们都重新有了下巴，想来啃墓碑也不是什么无法完成的任务，只要生命恢复效果还在就可以凑合。不过当战斗激烈时，如大型Raid团灭或奥特兰克山谷的大战场，满地的墓碑和坟头还是颇为有碍观瞻。这不到了乱葬岗了么？鬼气森森的。不过话说回来，世上没有完美的改动，相对"入土为安"这个人类通有的习俗，坟头多一点还是可以接受的。看不顺眼大不了上去踩两脚，踩啊踩啊就踩平了。


诺格弗格药剂变质了？



新形象示人的女亡灵，身体的各部分还从未如此"完整"过

此外还有一些外形上的改变发生在部分NPC和怪物身上。如著名的憎恶，这个被阿克蒙德用各种生物的肌肉和骨架拼接创造出来的生物，外表干净了许多，庞大的身躯上原本缠绕的肠子和内脏都消失了。想来是回到了它们原本应该在的位置。如今每次出入幽暗城，看到门口站立的憎恶卫兵，想必玩家的心中都畅快了许多。幽暗城中原本处处骨头和血肉的炼金实验室也打扫过卫生了，带血的笼子全部消失；原来所有不能走道的骷髅全部变成泥巴，所有尸体也全都不见了。如果没有几个亡灵NPC站在那里，除了光线暗一点，乍一看还以为来到了暴风城的食品店，卫生状况比一般的大排档都要好。据说，现在各个副本中的卫生条件也好了不少，许多原本过于血腥的场景都得到了净化。血色修道院门口一直挂在那里晃啊晃的几具尸体已经消失，想来已经挂了3年，也该入土为安了吧！

美形风暴里的不和谐音

目前可以证实的修改暂且就这么多，还有一些应该受到影响的地方。如某些副本里被召唤出来的骷髅兵、上古角石魔典召唤出来的骷髅、希利苏斯野外可见的巨大怪兽骨骼，由于尚未来得及亲自前往查看，也不知变成了什么模样。作为一名死不瞑目的亡灵盗贼，本人倒是无所谓这些修改——只要没有影响到我荷包里的金币就好。


一路大战，一路坟堆，如此高的效率，也不知是何人抽空埋的？


路过的一不小心瞅两眼，还以为这里多了个可复活的墓地呢

不过不是什么人都能真正做到“被遗忘者”的冷静和豁达，当美形风暴降临时，很是有一些顽固不化的死脑筋，竟然跳出来对美容措施表示抗议。好吧，除了一些因为多了下巴而意外长出胡子的女性角色，真不明白他们去抗议什么？有人说不满意这看上去像个僵尸的亡灵——拜托！亡灵不是僵尸又是什么？光一身骨头架子能适应激烈的战斗么？牛头人为什么比其他种族多出5%的生命值？就是因为他们魁梧、壮实、肌肉多，可见长多少肉会明显影响身体素质，至少对士气也是个鼓舞。还有人说现在的样子过于中庸，和营养不良的人类没有区别，没有原来阴森的外形那么酷。这种充满腐朽气息的想法无疑该被所有玩家批判！毕竟再怎么改，亡灵的眼睛还是放着绿光，和人类还是有区别的，新外形又没有给亡灵加上墨镜。如今的修改还让被遗忘者和天灾军团有了更明显的区别呢，这个好处更是显而易见。至于少数长胡子的女性玩家，为了大多数人的利益牺牲一下也未尝不可。什么？还有人要赔偿损失？这就更新鲜了……

“很好，很强大”

其实，预防针早就打过，关于这次更新版本国服会修改部分游戏模型的传闻也早已存在：游戏开发商暴雪公司应中国有关部门的要求，专门为大陆地区制作了这些新模型。当时没多少人相信这是真的，因为要游戏开发公司给中国玩家“开小灶”，还从没有过这种先例。暴雪此前在国内正式发行过的《暗黑破坏神》《魔兽争霸》等系列游戏中同样有众多骷髅形象，没有进行任何特殊修改，也没听说吓到哪些小朋友或花花草草，更没受到什么禁止发行的待遇。大多数人都以为这传闻是无稽之谈。可到了6月25日，《魔兽世界》官网首页刊出一篇对官方汉化组的访谈。其中记者问：“据说这次更新会对亡灵及骸骨的外形进行修改，对这个修改有何看法？”汉化组套用了论坛里一句流行的话回答：“很好，很强大。”文章配发了两张对比图片，上面写着“和谐的《魔兽世界》，很好，很强大。”第一次明确了这个消息。


本来是艘幽灵船，现在变成僵尸船了，可怕呀可怕！


两人丧钟镇相见：“老兄，最近长肉了呀！”

一天后，我们拥有了这个美丽的新世界，梦想成真。

对于玩家的抗议，九城公关部作出了官方答复：对亡灵人物形象的修改，是基于中国国情及政策的需要。共同推动健康和谐的网游环境所作的小幅度修改，对玩家的游戏乐趣不会有任何影响。对于一些具体问题，九城方面表示不方便直接回答，希望所有人能理解。

对于中国玩家所享受的特殊待遇，国外玩家表现出了不同的态度。部分玩家表示这种改动“很无趣，破坏了亡灵原有的独特魅力”。我们可以认为这是中外不同的国情和文化背景差异所致。国外对于骷髅造型一向具有更大的宽容度，每到万圣节之际，即使心地纯洁的少年儿童也会戴上骷髅面具在晚上四处要糖果，并且声称“不给糖果就捣乱”，家长们也乐于从小培养玩家的“骷髅意识”。而中国文化则一向对骷髅有明确的忌讳，即使在以鬼怪亡灵为主要描写对象的传统名著《聊斋志异》中，也将所有善良的女鬼，如小倩都设计成与生前外貌无异；只有恶鬼，如白骨精才不时晃着骨头架子出来吓人，那是要被孙悟空打成渣的。虽然骷髅造型在中国没有任何魅力可言，却有一些国外玩家对中国玩家所拥有的独特待遇表示羡慕，认为“这个改动很酷，我也想要个墓碑”，这说明“入土为安”的人性化设计在世界都是通行的。总之，从各个角度来说，这次中国玩家遇到的美形新风暴非常好！

当然，作为一名已在《魔兽世界》里逍遥了3年的玩家，我还是有些糊涂：如今不当亡灵当僵尸，这种僵尸造型虽然有血有肉了，可还是阴森森的样子。如果是怕吓到小朋友，大概如今的造型更具威力。这种修改虽然赋予了亡灵新美形，却又怎能在游戏中体现出安定团结的新气象呢？

吓人终究不好，我还是老老实实准备练个血精灵吧。P

（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关）



双重的控制乐趣——浅谈QTE操作

■ 江苏 十大恶劣天气

在游戏流程中穿插需要玩家紧急反应的按键操作，这就是时下在动作冒险游戏中非常流行的QTE系统（Quick Time Events）。QTE的真正成熟是在2005年的《生化危机4》（以下简称BIO4）与《战神》两款游戏中，至于它始于哪一款游戏，大师铃木裕的《莎木》并不是QTE的鼻祖，在这之前，DC平台上的《快打刑事》对此就已经有了运用。古董机3DO上面有款名为《S战记》的游戏，就是完全依靠QTE操作完成的另类作品。在此之前的超任时代，也存在不少通篇播放2D动画，通篇依靠操作提示按键才能完成的漫画改编游戏。再往前看，1983年推出的《Dargon's Lair》中就有了比较明显的QTE游戏方式……刨根问底追下去，“QTE是谁发明的”这个问题，恐怕就好像是“足球是谁发明的”一样，最后还能在宋代高太尉等无厘头人物身上找到答案。

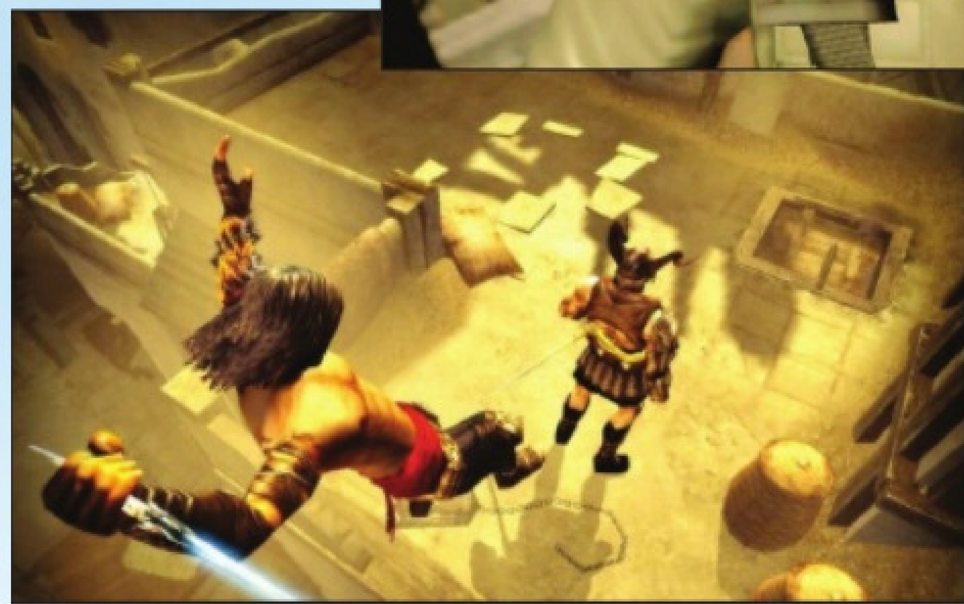
QTE系统经过20年从发展、成熟到流行的漫长过程，足以证明它不仅仅是一个纯粹的噱头设计。QTE的实质和作用又是什么呢？让我们来开始今天的话题。

为什么MGS系列中没有QTE？——QTE的适用性

电影、小说在完成创作后，就已经处于定型的状态，读者或者观众必须按照导演、作家的预设方式进行被动欣赏。游戏和这两种艺术形态最大的不同在于，游戏在制作完成后，它的“创作”才刚刚开始，其艺术形态的实现，要通过游戏者的互动才能最终圆满，因为游戏制作者无法限制玩家在虚拟世界中的行为。尽管和电影、小说类似的是，游戏的剧本发展也是限定好的（虽然有所谓的多线式结局，但玩家无法突破故事的限制创造什么奇迹），但如果没有将玩家“蒙”过去，就容易造成被动和互动之间的失衡。通常如果一个游戏对剧情的表现篇幅过长（即采用大量只能被动观看的剧情动画或者对话），这种感觉就会更为明显。其典型的例子就是《潜龙谍影2》（以下简称MGS2）。



在MGS系列中没有QTE操作有更深层次的原因

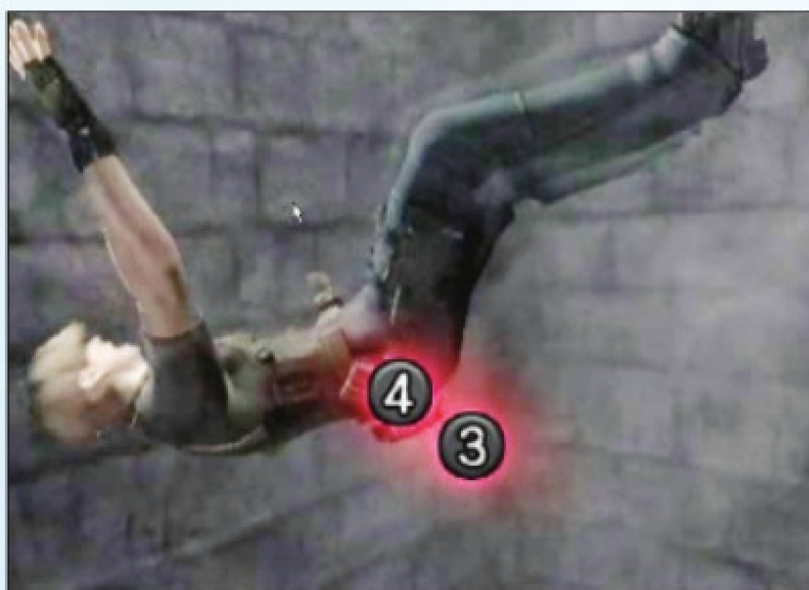


QTE造就了《波斯王子3》中爽快度满点的秒杀设定

事实上，早在1999年MGS2的企划案中，小岛秀夫就预见到了游戏可能会出现由于互动和被动环节割裂所带来的问题，毕竟他在这款游戏中表达了太多的主题。为了能让玩家耐心看完那些用来表达导演思想的过场，策划人员曾经提出了“可以操控的过场动画”这一概念。但最终玩家在MGS2的过场中所能做的事，仅仅是缩放画面和微调摄像机的视角，并不是在今天大行其道的QTE操作。细心的玩家可以发现，MGS2中的不少过场非常适合搞成按键反应的方式，如Tank篇Snake和“腋毛女”Olga的精彩对



《拯救大兵瑞恩》中的这一幕，如果在画面下方弄一个按键提示，也许会被人误认为这是一款游戏的QTE操作



PC版BIO4最不能让人忍受的地方，就是QTE提示居然是以数字来进行的，再看到数字后，玩家还得将其“翻译”为对应的按键


在强调动作性之后，《波斯王子》系列的BOSS战打法开始变得单一化——普通攻击击昏、QTE操作终结

峙，结尾Snake在油轮行将沉没前的逃离，或是亲手操作Raiden感受吸血鬼Vamp所带来的肃杀气氛。但最终小岛秀夫放弃了QTE的方式是出于更深层次的原因：一旦在选定的过场中安排QTE操作，该段动画就无法跳过去，这在BIO4中不是问题，因为BIO4中的过场时间较短，并且无论是思想性还是导演所附加的信息量均远远低于MGS2。而MGS2的过场时间太长，加上部分预渲染动画和大量的对话，这已经大大超过了游戏的实际流程时间，更不要说两小时的结局仅仅安排了不到10分钟的游戏时间。以平地篇接受拆弹专家Stillman指导的一幕为例，这位黑人大叔在背景介绍、拆弹方式上的啰嗦足足有15分钟，而玩家只要花上一半的时间，就够清除所有的炸弹威胁了，玩家不可能为了QTE操作就抱着手柄紧盯屏幕，忘掉自己其实是在玩游戏，将大量的时间花在被动观看上。

除了过场时间较长而无法运用QTE以外，游戏的风格也决定了QTE的适用性。BIO4在正常难度下的战斗并不算困难，但依然用无所不在的压迫感诠释出了游戏所标榜的“极端环境下生存”这一主题，这很大程度上要归功于QTE系统——传统动作冒险游戏，在过场动画的“播片”过程中，玩家所处于的“观看者”地位是最安全的，但在BIO4中，剧情中人物所面临的危险和玩家的“切身利益”是紧密联系在一起的，一旦按键反应失败，游戏就无法继续了。至于Boss战中的大招攻击、杂兵的特殊攻击，都需要玩家时时刻刻将自己的神经绷紧，流程中随时都有将主角一击必杀的元素，一旦操作失败，就只有死路一条。因此，一周目通关后的玩家，其死亡次数往往会超过一百次，这其中只有很少一部分是由于HP耗尽而造成的，主角无数次死于非命的罪魁祸首都是QTE按键失败造成的，玩家的双手可谓沾满了“老李同志”的鲜血。

而在MGS系列中，除了过场时间太长以外，QTE不适用的根本原因，在于游戏风格之间的差别。尽管MGS系列的风格也是强调紧张感，但如果在过场中去设计“按错就死”这样的操作，对于游戏的人文主义内涵和拥有数千万“粉丝”的Snake大叔而言，就是一种赤裸裸的亵渎——MGS2片头Snake纵身跳下华盛顿大桥那种义无反顾的气势，由于QTE反应失败，就会变成了一个遭遇中年危机的猥琐大叔的自杀事件；MGS3的片头，亦正亦邪的人气角色Big Boss潇洒地完成Halo Jump，却因为玩家的操作失败，变成了坠崖事件（MGS3官方搞笑Flash的第一个作品中就出现了这个“悲剧”）……QTE可以让BIO4变得精彩纷呈，但如果出现在MGS中，则可以称作为一场灾难。

按键反应是为了干什么？——QTE系统的作用

控制游戏节奏：影视导演可以通过镜头和音响的技巧来调动玩家的情绪，当观众在导演的魔棒点拨下变得亢奋时，画面的剪接就会随之而加快起来，当导演需要观众稍事休息，为下一个剧情高潮做好准备的时候，屏幕中的一切又会变得舒缓，观众的情绪完全可以被导演玩弄于股掌之间。而在游戏播片时，玩家处于“静”的状态，播片完毕后进入实际操作阶段后，玩家又开始“动”起来。久而久之，如果关注剧情，就会造成游戏和互动的失衡，而如果只关心游戏，则玩家很容易在播片开始后打起瞌睡——“CG里面演的跟我有什么关系呢？”，这很容易造成游戏节奏的流失，玩家的兴奋点很难始终保持在一个高的水准。在过场动画中加入QTE之后，一切就不一样了，一看到过场就立刻放松的玩家，不得不打起十二分精神，和剧中人物一样随时做好应对各种致命威胁的准备。

转移游戏难度：我们可以把QTE的操作实质理解为“按键反应”，对操作的最大要求是“速度”和“准确”，你会发现大多数的游戏中都对这两个要素都有着要求。《鬼武者》系列的“一闪”以其高杀伤力和对操作精度的高要求著称，虽然发动一闪的方式听起来非常简单——在敌人出招后形成对自己的攻击判定后，按动打击键。但实际上，一闪的判定极其严格，越高级的幻魔，其一闪判定的时间越短，极端的情况下，玩家的按键必须精确到毫秒。即便如此，通过一闪模式的玩家依然不在少数。一闪的最大难度在于，其可以发动的时机完全凭借敌人出招动作和玩家的手感来判断，除此之外没有任何提示，如果在可以一闪的情况下出现QTE式的按键提示，恐怕满大街都是一闪达人了。再说“准确”这一要求，BIO4在Pro难度下的QTE操作令很多玩家叫苦不迭，因为在Normal难度下一轮就可以解决的操作，到Pro难度下变成了在时间不变情况下的两轮按键反应，玩家难免会忙中出错。虽然难度不小，但和音乐游戏的操作相比，根本就是小菜一碟，后者需要玩家以十指大动的方式，在音符或者鼓点落下的瞬间准确按键，如果想获得完美评价，长达数分钟的乐曲中都不能出现一次按键错误。那么，QTE的难度究竟在哪里呢？

屏幕中出现按键提示仅仅相当于“符号”，无论是“□”还是“×”的提示，玩家必须在很短时间内将这些符号“翻译”为控制器上的按键（而QTE失败大多数是由于玩家没有正确将“符号”转换为“信息”，导致自己按错键）。在玩打鼓机的时候，鼓点是以直观化的方式出现的，看到屏幕上的小灯亮起后，我们就知道了应该去按下哪一个键，如果使用键盘，十指事先已经放在了控制乐器


QTE的组合按键操作设计，必须要考虑到控制设备的键位布局，以PS兼容手柄为例，如果单手完成“方块”加“圆圈”的组合操作，难度就太大了

的按键上，不存在切换按键过程中带来的延迟。决定QTE是否成功的关键，就在于玩家大脑对屏幕下方按键提示符号的“解码”是否正确，至于之后的按键速度，玩家之间是不存在个体差异的。通过上面的分析，我们不难看出，QTE系统的难度根本就是一个纸老虎，虽然按错的情况下纸老虎也是会“吃人”的。QTE的出现，可以将纯冒险游戏中精确操作对玩家双手协调能力的要求，转嫁到更为直观的大脑反应要求上去。

《古墓丽影——传奇》中引入的QTE系统，可谓是这种“难度转嫁”的典范，该系列以往作品中最为令人头疼的就是面对陷阱组合时的精确操作，一条沟或一个机关自然不算什么，但是当几个机关组合在一起，就可以让玩家叫苦不迭了，QTE的引入显然是降低了游戏难度的举措，正确敲击几个键就可以在通过看似复杂的机关组合的同时，还能欣赏劳拉不凡的身手。以高难度著称的冒险游戏在今天的游戏市场中已经“濒临绝种”，想要吸引更多的轻度玩家，又不能放走核心玩家，就必须在难度设置上下功夫，QTE系统正是解决方案之一。

增加演出效果：QTE可以让动画过程变成表面意义上的“互动电影”，在正确的按键操作下，主角用演出效果满点的帅气动作避开威胁，这种投入感让玩家产生了“是我控制了剧中人的表演”这样一个错觉（而实际上过场内容不会由于玩家的操作而改变，你什么也没有做，仅仅只是让这段动画顺利播放下去而已，或者说，是玩家被剧中人“控制”了）。除了过场以外，QTE更广泛运用于玩家的战斗操控之中，二者的合理搭配可以让玩家体验到真正的互动电影。BIO4中里昂和克劳撒初会时的白刃战，可谓是这种互动、被动两个层面演出效果的完美体现，QTE已经做出了功夫电影中高手对决时见招拆招的感觉。被誉为“PS2封机软件”的《战神2》，奎托斯充满野性、霸气十足的演出效果，更是与贯穿整个流程的QTE操作密不可分。

操作性和逻辑性——对QTE系统的展望

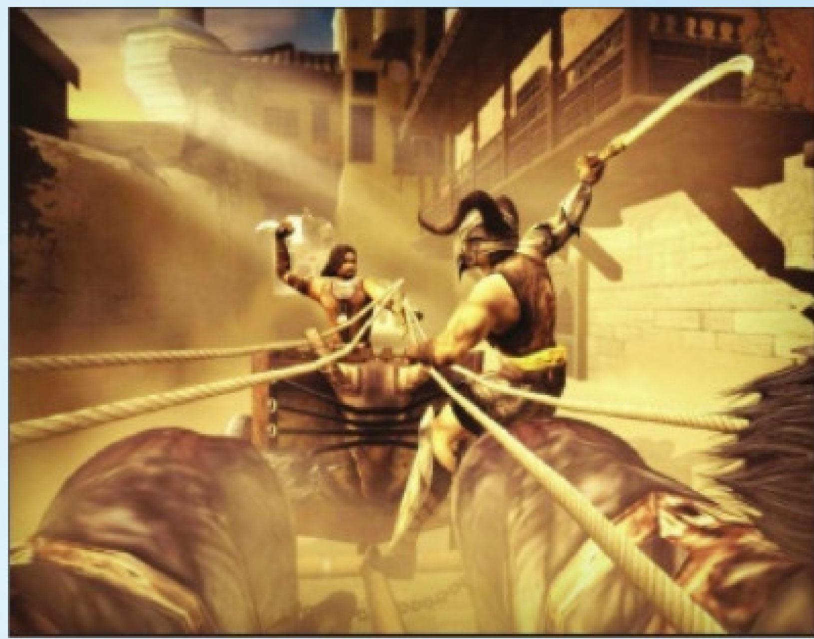
时下的QTE已经变成了一个非常时髦的东西，甚至有成为ACT、AVG标准设计的趋势，目前其设计中存在的有代表性的问题，就是过场中的被动QTE操作是否能给接下来的实战带来富有逻辑性的变化。BIO4中在被动QTE操作成功后，所带来的唯一结果就是主角可以不死（游戏可以继续），这个设定在强调生存压迫感的总体氛围下并没有什么问题，但在爽快类ACT游戏中（设想一下QTE版“无双”），玩家绝对无法忍受在战场上人挡杀人、佛挡杀佛的猛将，却因为一次动画按键失败而死于非命。即便通过了被动QTE考验，如果仅仅是满足了顺利播放完动画的条件，玩家肯定也会不买账，因为刚才做的一切对实际操作流程而言是毫无意义的。

“逻辑性”在QTE中的体现不应该是按照固定脚本进行按键，然后触发单一的后续事件，而应体现为遭遇突发事件时的多种选择。比如在流程中突遇Boss，游戏出现QTE提示，一连串的QTE操作可以让主角施展华丽的回旋踢，玩家如果及时做出正确操作，那么这个Boss将受到刚才由玩家被动QTE操作所造成的伤害，接下来的对战中，它将损失20%的HP，而如果玩家没有做出正确操作，敌人的生命从100%开始。如果仅仅完成了一部分的QTE操作，玩家行为依然可以在游戏中得到具备逻辑性的反馈。《战神》系列中的Boss战都是以主动QTE操作完成最后一击，这非常贴切“弑神”的主题（毕竟主角只是凡人），而在现实世界观的动作游戏中，应该允许玩家选择用QTE方式还是普通攻击方式解决敌人，当然为了鼓励玩家多使用QTE，可以在QTE击倒Boss时给出更有魄力的演出效果，或者在分数或金钱奖励上设定得更多一点。总的来讲，系统可以鼓励玩家使用QTE，但不应该强迫玩家使用QTE，出现那种用普通攻击始终无法击倒Boss的情形是非常不恰当的。


《战神2》中的QTE已经和战斗融为一体，需要玩家本人力量、速度和技巧的投入

QTE的唯一难度就是其操作提示完全是随机的，按部就班地根据提示来上一遍，其中缺乏自主控制的元素，而按键提示本身也是毫无逻辑性的，BIO4中的“□+×”既可以让主角翻滚，也可以让其侧扑。《战神》系列已经对QTE操作的逻辑性开始了新的尝试，用摇杆来控制秒杀美杜莎时的多段锁喉动作，以及控制混沌之刃对大型怪物进行缠绕、用按键连打的方式和牛头怪拼刀、夺取怪物武器时，猛男奎托斯的发达肌肉都需要坐在屏幕前的玩家本人为其“注入”力量。《战神2》的QTE设定，已经将战斗中所需要的技巧、速度和力量，通过对玩家操作的要求反映出来，人为、机械的痕迹已经基本看不到，玩家更多享受到的是一种互动和被动融合的双重控制乐趣，堪称目前QTE设计的最高层次。


“老李”和“小克”在BIO4中的精彩对决，已经有了和功夫电影类似的表演性


《波斯王子3》中难度最大的马车追逐战让不少玩家望而却步，如果合理运用QTE系统，也许其高难度会转嫁到别的操作环节上去。

1989年的一天，Jordan Mechner和他的兄弟David在一片空地上画了好些横线。David在自己身上连了很多奇怪的电线，然后在这些横线之间跳来跳去，偶尔做一些匪夷所思的动作。但总的来说，这两个“疯子”看起来有条不紊，因为这不是他们头一回捣鼓这个叫做“动作捕捉”的玩意了。20世纪80年代，随着电影魔术进入3D时代，许多前卫的电影人开始尝试这一新技术。同样在1989年，后来随《泰坦尼克号》享誉世界的James Cameron，也忍不住在他的科幻电影《深渊》里摆弄这套把戏。不过，Mechner兄弟此时的目的颇有些杀鸡用牛刀的意思——他们不过想让自己游戏里的主人公行动起来更像个真人而已。

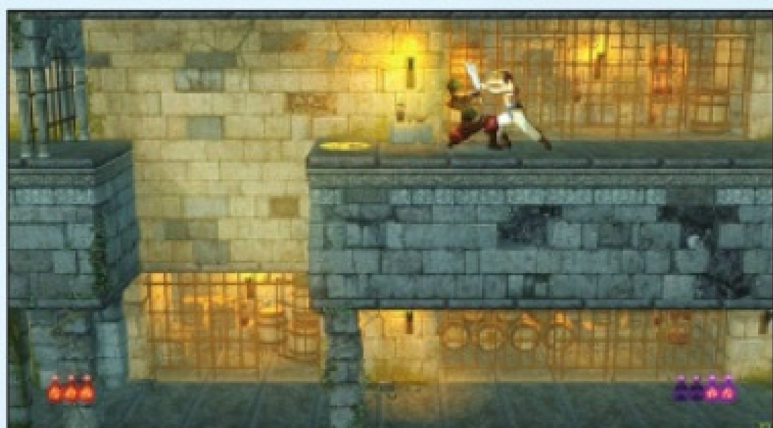
关于跳跃的艺术
——兼评《古墓丽影——周年纪念》

■ 晶合实验室 大漠小虾

基于格子的冒险

Mechner兄弟创造的那个真实小人后来成了Apple II平台上的明星。这是个永远叫做“王子”的角色，他不一定每次都去拯救公主，但他总是不知疲倦地在宫殿和地下城里奔跑、跳跃，或是和敌人拼刺刀。这款叫做《波斯王子》的游戏红遍了欧美，它和同时代的游戏有显著不同。《波斯王子》里有可以攀上爬下的平台、可以跳过的大坑，也有难以躲闪的尖刺陷阱，从高处落下可能会摔死也可能只会摔掉一点点血——这在今天看来是司空见惯的，但在那时的游戏里你不是活着，那便是死了，对应着0和1的简单规则。这就像在《魂斗罗》里，你可以拥有3条命，但永远不会有“半条命”。这种规则同样在跳跃深坑时应验，在许多游戏里，你要么跳了过去，要么掉下去摔死。而在《波斯王子》里，你有可能刚好抓住断崖的边缘，有惊无险地爬上来。


华丽的再现：刚刚在XBLA（Xbox Live Arcade）上发布的《波斯王子经典版》（Prince of Persia Classic）为我们“复刻”了原始的《波斯王子》。你会看到现在早已熟悉的尖刺、钉坑陷阱以及一格一格的地板，这都是原作中原汁原味的东西

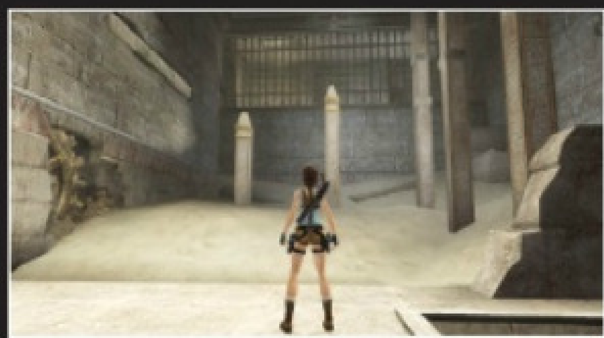

战斗是《波斯王子》中很重要的部分，在“复刻版”中同样被还原。不管怎么说，“单挑”比后来的打群架要好对付一些

这样的灵感，看起来都是为另一个将要大红大紫的游戏准备的，那就是于1996年发售的《古墓丽影》。在谈到这款游戏时，Lara的创造者Toby Gard喜欢说：“这是个基于格子的冒险。”在那款游戏中，所有的场景都是以立方体为基础构建的，Lara的行动单位往往是一个立方体，也就是一个格子的距离。与其说她在表演体操，倒不如说她在尝试三级跳远。为了跳到前方的平台上，她需要缓步走到平台边缘、对正前方，然后后退一大步——也就是一个格子的距离——向前跑并在平台边缘跳起。只有这样认真地“丈量”格子，才能保证这次跑跳动作的成功——我敢说，给Lara做动作捕捉的女士一定见过画着更多横线的地面。

相比当时FC上那些经典的动作游戏，《波斯王子》无疑是个异类，《古墓丽影》亦然——恐怕没有第二个动作游戏会像它一样要求动作的准确性，一个不经意的失误就是致命的。十几年过去了，基于一些众所周知的原因，人们喜欢把《古墓丽影》定义为《波斯王子》的模仿者，并借以将前者贬低得一文不值，这是个很有意思的现象。事实上，如果有一款游戏叫做《古墓猛男》，可能就没有这样或那样的议论，但这种争吵有助于我们去理解两款游戏的创作思路。

合而不同，不同思路下的关卡设计

早期的几代《波斯王子》都是横版过关游戏，中间掺杂着与跳跃动作相关的解谜以及游戏视为招牌的格斗环节，而《古墓丽影》是完全3D化的，这使两个系列初代之间的比较失去意义。事实上，更具争议的话题是针对Ubisoft的“波斯王子”系列与《古墓丽影——传说》（TRL）展开的。总有人认为，TRL从“波斯猴子”那里学习了太多的东西，但这要放到两个系列的发展轨迹中去看。





TRA与《波斯王子——王者无双》中一个类似的场景，这表明了两者间的渊源，但它们在大多数时候设计理念并不相同

《古墓丽影》初代的设计是开创性的，这表现在3D世界的关卡设计与2D完全不同、精密的格子跳跃等，这其中有最初《波斯王子》的些许影子。但当后者同样迈入3D舞台后，却发现自己无法超越《古墓丽影》初代对跳跃谜题的设计，《波斯王子3D》失败于拙劣的操作以及对《古墓丽影》的不成功模仿，但这两个系列真正的学习互动开始了。几年后，当《古墓丽影》在质疑中企图改革时，《波斯王子——时之砂》给了它否定的回答。它告诉Lara，出路并不是和每一个NPC对话，而是练好你的臂力，去迎接更惊险的动作挑战。在这款游戏结尾，当王子开始攀爬黎明之塔时，我想那是个“致敬”的场景，那正是在以跳跃冒险见长的《古墓丽影》里很久没有见过的场面。当王子抵达塔顶时，你可以感到，这两款游戏的设计思路终于在此时发生了化学反应。这是玩家想要的感觉：宏大的场景、敏捷的跳跃、抵达世界之巅的成就感。显然，Crystal Dynamics意识到了这一点，这种感觉的全部，包括用来实现它的、标志性的横杆跳跃都原封未动地出现在TRL里。

这种融合的趋势与当前游戏创意的趋同性是分不开的，这是大环境使然。但在有一点上，两者之间是完全不同的。也许你不曾注意到，两个系列在关卡设计上的区别。刚开始可能是相同的：同样的跳跃、攀爬，到达常人无法到达的区域。但王子的旅行大多是线性的，从A到B，然后到C——你来到一个院子会发生一场战斗，然后你干掉了所有人，翻过墙把这个地方抛诸脑后。而劳拉的旅行远没有这么简单。《古墓丽影——周年纪念》（TRA）其实是个很好的例子，尽管Crystal Dynamics重新设计了所有的谜题，但《古墓丽影》初代中谜题的最精髓部分依旧保留着：在TRA里，Lara会来到一个新场景，比如失落的山谷，很明显你需要关闭瀑布上的水闸，而关闭水闸又需要启动3个齿轮机构。现在再明白不过，你要去探索瀑布周围的每一条岔路，找到启动机构最关键的3颗齿轮。在这里，你要完成的是类似纯冒险游戏中常见的“困室求生”挑战——在一个限定的范围内解决问题，最终目标十分明确。这是它的最精彩之处，在TRA里这样的谜题不胜枚举，圣方济各堂、迈达斯神庙里都有类似设计。在这些关卡里，困室的规模已小到极致。我相信这是所有古墓探索者最喜欢的谜题模式，在这一点上它将纯动作的因素（如跳跃、攀爬、限时机关等）与纯解谜的因素结合得很好。某种程度上说，王子的目的是“通过这里”，Lara的目标是“解决问题”。



目标很明确，过程很复杂，这是古墓探索的源动力之一

主题：怀旧

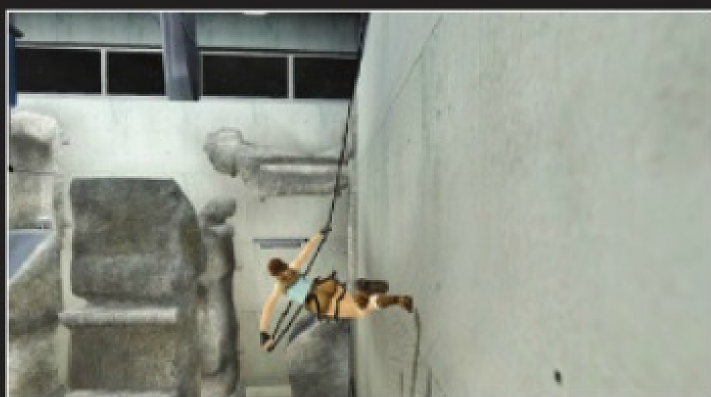


新版的司芬克斯少了几分神秘，原作中，在它头顶正前方有个透明的平台，放着一对很能打的Uzi冲锋枪

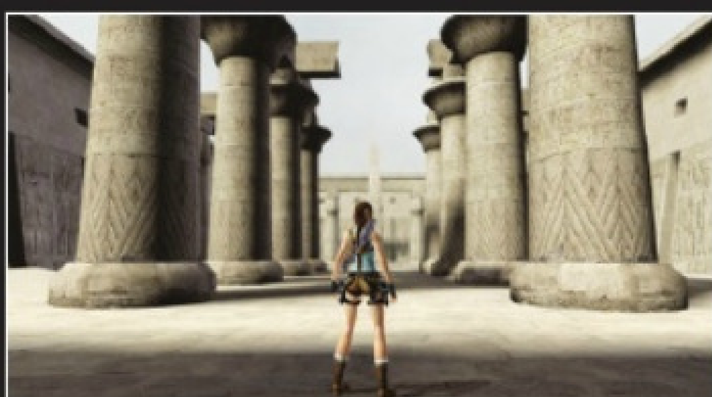
也许再过几年，人们回忆起来仍会对TRA感到不可思议。一款顶着“复刻”或是“骗钱”旗号的游戏为什么没有像它的几款前作那样招致非议（即使是为系列挽回声誉的《古墓丽影——传说》也被指责流程短、难度低）？一个原因是它处理好了复刻与原作的关系：三分忠实、七分改编。正如上文所述，忠实的是它关卡设计的思路，细节上则因为新动作的加入设计了更为复杂的谜题。从动作的复杂性上讲，TRA的难度（特别是埃及的几关）早已在原作之上——考虑到Checkpoint的设置，恐怕更是如此。此外，我们必须感谢TRA优秀的美工，即使TRA中并未加入次时代效果，恰到好处的建模和细致的贴图仍然创造了令人吃惊的图像效果——特别是在低配置PC上的表现更显得意外。这样的画面很容易让你一下子爱上神秘的秘鲁和埃及。TRA中的秘鲁尤为让人感叹，对比新旧版本的夸洛佩克古墓，新版中的土著绘画无疑是画龙点睛之笔。

但客观说，TRA依旧缺点鲜明。在改为摇杆（鼠标）控制后，相对方向的判定一直是Crystal Dynamics没能解决的问题，在TRA中，特别是在埃及的几关，这种缺陷表现得尤为明显。飞檐走壁后的弹墙跳跃总是不够灵活，有时视角的自动切换也带来适得其反的效果。不过很显然，绝大多数人并没过多地抱怨，而是忍着打通了游戏。我只能说，是怀旧的力量产生了如此平和的局面。也许在你17岁时，永远不会像27岁时那样感叹青春正在流逝。TRA正是可以恰如其分地勾起一段陈年回忆的游戏。由于在3D图像上建立的知名度，《古墓丽影》差不多是10年前装机的必备游戏之一，也从那时起熏陶了一大批的“老龄”玩家。如果你10年前就玩过它的原作，那时的学习、生活是否会随着TRA涌上心头呢？

我相信，这些重新被包装得鲜亮无比的画面会让你真正感到时光荏苒。作为公认的《古墓丽影》之父，Toby Gard也度过了不平常的10年。当初，他过早地离开了Core Design，使他无法从后来数以亿计的游戏相关收益中获得分成。后来，他几乎用了7年时间来制作另一款游戏，结果是在游戏发售的同时关闭了自己的开发公司。当他坐在安静的录音棚里为TRA录制评论音轨时，也许正如写和读这篇文字的你我一样感慨万千吧。P



即使你在这里多练习几次，也不见得能在游戏里不失手



评论音轨是TRA中最可能被忽视的内容。Toby Gard在其中很健谈，他会扯一些鸡毛蒜皮的小事，也会告诉你为什么要在希腊部分的最后设计一场Boss战。即使在通关后才可进入的这个“图像炫耀关卡”，也有游戏美术指导的全程讲解

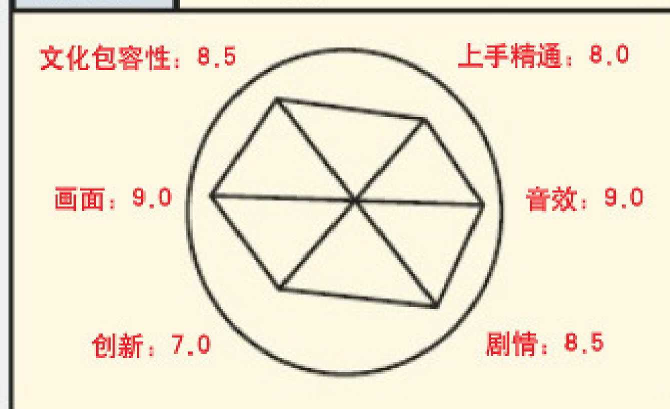


伊苏——菲尔盖纳之誓约

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

良品 总评 8.5

制作	Falcom
发行	北京娱乐通
类型	动作角色扮演
语种	中文



本作简称伊苏F，有的玩家也一厢情愿地称之为伊苏7，其实它是伊苏3的复刻版。游戏的剧情沿用伊苏3，剧情和对白进行了较大的修正，使情节更为合理并容易为玩家接受。战斗系统增加了更多的动作元素，如旋风浮空跳跃，土魔法的冲撞和防御效果等，玩家不妨将它当作全新的作品来看待。

友情提示：①本文为全宝石+全装备+全道具攻略，限于篇幅，细节不会很详细，有些宝箱的获取需玩家自行在提示的迷宫路段搜索。在初期有些地方去不了，如较宽或较高的断崖、有裂缝的石壁等，它们需要主角在后面学会必需的技能才能到达，记住这些地点以便回访；②在镇上的商店有唯一的武器道具出售，想拿全装备和道具的话不要错过。某些重要道具需在支线任务中拿到，并且有时间限制；③某些迷宫对玩家的操作技巧要求较高（如巴雷斯坦城的齿轮房），耐心+精准操作是通往胜利之路的条件，多次失败也不要心灰气馁。

操作键位

攻击/确定：Z
跳跃/退出：X/鼠右
魔法：C
爆气：V/鼠中
菜单：空格
跑步/走路：左Shift
移动1：鼠标左键
移动2：键盘方向键
手镯切换：S/D
手镯选择：1～3

战斗动作

普通攻击：按Z键，最多6连击。
跳跃：按X或鼠标右键。
冲刺斩：方向键+攻击，可多段攻击。
跳跃斩：跳跃同时按方向键+攻击。
上刺：在跳跃上升时机+攻击。
下刺：在跳跃后下落时机+攻击。



序曲：家园

黄昏时分，亚特鲁和多奇弃舟登岸，这里是多奇阔别8年的故乡菲尔盖纳。此时闻听有魔物的啸声，赶过去将围攻少女的狼群清理干净，多奇认出那少女便是儿时玩伴爱蕾娜，干瘦的野丫头如今已出落成亭亭玉立的大小姐了。3人来到雷德蒙特镇的城门，听门卫加德纳先生提起城外魔物出没的事。爱蕾娜回家后，亚特鲁和多奇在旅馆住下休息。

第二天，多奇前往亚鲁登山脉拜访老师，亚特鲁则在镇里兜转起来。来到镇西北的屋子里找爱蕾娜交谈（Z），得知她哥哥切斯特突然音讯全无的事。到镇北教堂与神父约翰和修女娜露谈话，然后到广场闻听采石场出现魔物的消息，亚特鲁接受委托前往采石场调查，得到菲尔盖纳的地图。此时武器锻造系统开放，可前往武器店找铁匠升级武器，但需要稀有的拉巴尔矿做原材料。

一、提格雷采石场

出镇往东南走到达提格雷采石场，途中利用精灵石存档。进迷宫一路沿右侧杀过去，在脚手架区域，有处遥遥相对的木台暂时无法跳跃过去，等学会二段跳再上去，有钱罐可打。落到脚手架下方有两条路，左边通往仓库，目前无法进入。走右边的路，在一处石台宝箱拿到5个矿石。下一场景往左有一处较远的断崖，等后面拿到风灵手镯再跳过去，可拿鲍勃的挂坠。继续右行，飞鸟要跳起来砍，下到底层矿洞遇到矿工头杜伊，拿到仓库的钥匙。回到脚手架底走左侧通道，用钥匙打开仓库大门，在里面遇到魔导师杜兰。

Boss战1：这是第一次Boss级的战斗，魔导师会施展3波魔法剑，此间她身周有护壁，不受任何伤害，魔法剑有3种形态，并且最后还会施放月牙剑气，主角只有快速跑动和跳跃来躲避，魔导师放完魔法剑会有短暂时间失去护壁，这时挺身上前狂砍。

打败魔导师后到下面房间开宝箱拿炎灵之手镯，佩戴后可施展火焰系魔法。回去见矿工头，下去到瀑布流落的山洞，途中有断崖需拿到风灵手镯后才能跳越，可拿拉巴尔矿×8。底层的甲虫莫兹库用火焰魔法来杀。下一场景山壁有火把，用火焰魔法点燃会出现宝箱，拿红宝石。往前到采石场的最深处遇到受伤的镇长，受托进入遗迹山洞调查，在洞里遇到死之苍色女王爱尔珐卢。



打败苍色女王拿到星月雕像

Boss战2：此番战斗要注意女王的攻击方式，她左手抬起施展水平魔法，要跳跃躲避；右手抬起会施展垂直魔法，要左右跑动躲避；后期她还会同时举起双手施展大面积的雷电轰炸，要迅速移动逃跑。在躲避攻击的同时恢复MP，乘隙朝女王施放火系魔法，打败女王拿到星月雕像，

出洞看到镇长正和一名骑士装扮的青年争执，那青年扬言要封锁采石

评说

暂且，抛开亚特鲁一次……

■黑龙江 杨雪梅

《伊苏》系列，到《伊苏3》的复刻——本作为止，都是万年不开口的红发主角亚特鲁，所以大家关注的也自然是他。他的装备、他的新技能、他的新冒险，以及他的感情，于是其他人物，就被无情忽略了，可本作中的配角们却又被塑造得分外真实，所以，我们就一起来抛开亚特鲁一次吧！

《菲尔盖纳之誓约》，这个主题在游戏的最后才被点出，是爱蕾娜在送别亚特鲁时所作出的承诺：我一定会继承哥哥的遗志，尽我的力量来保护菲尔盖纳的。

看似是两人的约定，温馨的场面，亚特鲁在每一处的冒险都会有女孩子出现，却从不会是王子公主永远在一起的幸福结局。从最初的菲娜，到2代中的莉莉亚，再到后来6代中的奥露哈，亚特鲁永远舍弃不了自己的冒险，在《菲尔盖纳之誓约》里，按照惯性，也被人认为爱蕾娜是爱慕着他的吧，但我宁愿更相信，他们只是单纯的友谊，因为爱蕾娜是喜欢着哥哥切斯特的，那才是她最在意的存在。

看着爱蕾娜紧紧攥着比生命还重要的挂坠承受着被好不容易相见的哥哥无情语言的打击，却又说着：“就好像哥哥在身边一样。”那时的爱蕾娜是怎样的心情，哥哥丢下自己一个人去助纣为虐，残忍地说我厌烦了一直照顾你，别碍我的事。可她依然相信，那不是自己那温柔善良的哥哥的本意，一定有什么原因的吧……终于在最后知道了自己故乡的惨痛经历，明白了哥哥是为了去复仇，劝说是没有用的。于是这个坚强的女孩毅然站出，代替哥哥去成为复活加尔巴兰的祭品，只为了让哥哥能活下去。带着重伤的切斯特救出妹妹，那句游戏全篇中终于说出的一句真心话：我也该做些哥哥该做的事了。最初以及最后的微笑，不再是那个残酷的白骑士切斯特，此时此刻，在爱蕾娜面前，他只是一个哥哥……“不要再一次丢下我一个人。”面对爱蕾娜绝望的喊声，他仍决定牺牲自己来拉下所有的幕。其实也想继续活着的吧，也想和妹妹一起回到镇里幸福的生活吧，但生为杰诺斯的后裔，他毫无办法，因为那是他的使命，为了不让妹妹继续去背负，他宁愿让自己来结束一切……

“紧紧将挂坠握在手心里，感受它的温度，嗯，我一定会坚强起来的，因为这并不是唯一的纪念，我那和哥哥一样的发色、血统，就是最好的羁绊，就好像哥哥在身边一样……所以，用我的虽然很小却是全部的力量，代替哥哥去守护菲尔盖纳吧！”

除了那对耀眼的兄妹，可曾有人记得那个以为孙子鲍勃已死而一直生活在悲伤中的婆婆爱达，还有饲养比卡多并拜托亚特鲁去寻找巴姆之叶为比卡多治病的兄妹，虽然是和主剧情没有多大关联的角色，可Falcom还是赋予了他们鲜活的生命。的确，就算不理他们也可以完成整个游戏，最多只会少2个可有可无的道具而已。但他们那真实的感情，那人性化的独立思想，使得我不得不沉浸在其中，认为自己就是亚特鲁，自己就在那个世界里，会义无反顾地去细心寻找巴姆之叶，会因怕他着急而每找到一片就送回去。在发现鲍勃并没有死时，虽然剧情根本不需要，我也要马上飞回镇里去找到爱达婆婆告诉她这个好消息，而Falcom也想到了这一点，也安排了去回应玩家的感情，爱达婆婆果真会回应我的话，会很开心，这样我才能放心地去继续我的剧情……

Falcom的人物性格，永远都是这样鲜明，活生生的，就像一个个真正的生命。让人忍不住去猜、去想、去研究那些人物到底在想什么，会怎样去做，每个人都有自己的故事，只要你去用心体会。所以我绝不将NPC这3个简单的字母交给任何人，我会去叫他们每一个人的名字。

场，原来他就是爱蕾娜的哥哥切斯特，如今为麦克盖亚伯爵工作。护送镇长回家，闻知伯爵的苛政和暴行，镇长猜不透切斯特为何变得如此冷血无情，两人的谈话被赶来的爱蕾娜听到，她不肯相信此事转身离开。

亚特鲁追到爱蕾娜家中，看她正瞧着手中的星月项链黯然神伤，她不再为哥哥的生死而牵挂，并感谢亚特鲁的关怀，她还提到神父说在东北的遗迹曾看到哥哥的身影。前往教堂与尼古拉司主教谈话，得知神父前往埃鲁邦兹遗迹去了，受托前往遗迹保护皮埃尔神父，得到遗迹的钥匙。

支线：

1.城镇左边的水井旁的安娅说水井里有亮晶晶的东西，调查水井得到拉巴尔矿×3。

2.在前往遗迹前，到镇长家右侧屋子里找白发老头罗库斯，得到拉巴尔矿×7。

3.在镇西侧有名叫安东尼奥的商人，交给他10个矿石得到500G，以后还可将矿石卖给他，20个矿石卖2500G，200G换10 000G。完成3次交易后，得到赠品翡翠戒指，再与他对话一次，闻悉山脉中藏有石靴的消息。前往旅馆与喝酒的骑士兰德鲁夫，用戒指换到斗神之刻印，它能延长爆气状态的时间。若不将戒指还骑士，也可到武器店长老板换道具，还是换刻印划算。

元素魔法

在装备手镯的状态按魔法键C，可施展魔法攻击。游戏中利用魔法解除路障，可以打开新的冒险通路。某些战斗要利用敌人的属性弱点，来佩带适合的手镯克敌。每种手镯都有对应的宝石（红宝石、祖母绿和黄玉），宝石镶嵌到手镯后可强化手镯技。

炎灵手镯：佩戴后可发射红莲的火球远程攻击。在持有宝石状态下，按住C键蓄力后释放，可爆发出巨大火球。火系魔法除了攻击怪物外，场景中的火把也可用它点燃，开启机关来发现新的通路。

风灵手镯：佩戴后能在身周发出旋风。在持有宝石状态下，按住C键蓄力后释放，爆发出强劲的龙卷风。风系魔法除了攻击，还能使跳跃产生浮空效果，使主角跳得更远。风灵手镯配合中期学会的二段跳，可以飞越更高更远的地点。在拿到风灵手镯后，可前往以前跳不过的断崖探索。

地灵手镯：佩戴后可朝敌人发射土系魔法攻击，有正面防御和冲撞效果，能破碎有裂缝的石壁或石块等。

二、埃鲁邦兹遗迹

出镇往东方找到一道铁门，用遗迹的钥匙打开它，进去后会遇到火系的飞行怪物伊格，跳起来打，落地不动随后会爆炸，及时逃远。穿过户外的通道，在遗迹走廊看到墙上有火把，用火焰魔法将之点燃升起石台，跳到顶部石台发现右侧跳不过去，等后面拿到风灵手镯再跳，到密室开箱子，拿拉巴尔矿×20。

继续右行会遇到陆地蟹，正面无法伤害，需跳到背后攻击。到十字路口，上下的通路全部通往有宝箱的地方，但途中会有机关陷阱要小心应付，宝箱内拿拉巴尔矿×12和骑士盾牌。在前面走廊连续点亮3支火把，由升起的石台跳到上方点第4支，在跳到右上之前，不要忘了拿下面的宝箱：拉巴尔矿×6。



此处有裂纹的墙壁，等拿到土灵手镯后才能击破

往前遇到会同时发射3束光线的魔道师，抓住机会近身一口气推倒。右走下行有试炼密室，杀掉成群的怪物开宝箱拿卡特鲁之灵水。继续走是丁字路，往上走到末端点亮火把，左侧移动机关墙，由新开出的路杀到尽头找到宝箱，拉巴尔矿×8。在一处户外通道处有裂缝的墙壁，等之后拿到土灵手镯时再打破它，可拿到精灵之衣，它能在主角静止时自动加血。



切斯特拨剑将亚特鲁逼落断崖

前方又是十字路口，下方的宝箱拿第2颗红宝石。往前来到祭祀场，听到神父在与切斯特争执，切斯特见亚特鲁赶来，嚣张地拔剑攻击过来。

Boss战3：切斯特有3种攻击方式，第1种是投掷飞刀，扔2次，每次3只，要迅速跑动避开；第2种是近身狂攻，仍然要连跑带跳地避开；第3种是闪光2次后冲刺攻击，迅捷如电，要在他停顿准备攻击时斜向跳起闪避。打他血的时机是在他投飞刀或发动冲刺后的短暂硬直时间来打，打几下就闪开，再等下次机会，如恋战会被他的魔法反弹扑地。

打光切斯特的血，神父跑过来做和事佬，不想切斯特不领情，这时麦克盖亚伯爵率军队包围这里，亚特鲁被切斯特带到断崖绝壁推了下去，而神父则被他们押入城里地牢。

三、熔岩地带

亚特鲁醒来发现身在一座洞穴中，存档后出洞到深岩地带，左行，小心空中飞溅的岩浆。最左端的出口有炽热的通道不能行走，途中有一处悬崖可以直接跳下去，跳落到第一层小心地往左方跳过断崖，遇到喷射火焰的魔物裘姆，用远程的火球打它。跳过几处石柱和断崖找到宝箱拿火龙之守护，它是腰部护件，可抵御熔浆的伤害。

再跳落一层悬崖，在这里遇到疯狂的虫群，建议逐次少量地吸引到上方平台打，用跳跃斩，能将虫子成片打


由此处直接跳下去拿火龙之守护

晕，将伤害减至最低，杀完这片虫子到左下方开宝箱拿拉巴尔矿×18。到下一场景，有一条道路往东南，那里通往一块画有奇怪符号的石壁，在后面拿到土灵手镯后回到这里，打破石壁进石洞开宝箱，拿拉巴尔矿×200。

回到熔岩地带的入口处，一直左行跳落炽热的通道，由于有火龙的守护不会受到伤害，往上跑过熔浆找到宝箱，拿布罗德之剑。穿过熔浆往南走，由台阶一直落到最底层找精灵石存档，穿过宽阔的溶浆池跳上岸，从石座上拿风灵之手镯，它可使跳跃在空中的滞留时间延长，战斗时按C可施放龙卷风魔法。

此时魔导师杜兰出现在身后，说要用灼热之颚送亚特鲁进地狱，在她消失后返回熔浆池遇到魔导师安排的火龙。

Boss战4：火龙会从地上的孔穴中钻出来，浑身散发出炽烈火焰，此时要迅速跑跳躲避，随着时间推移龙身的火焰会冷却消散，趁它冲撞的间隙跳到空中挥砍，或使用刚学会的风系旋斩来打。当火龙钻入孔穴时要离远一些，免得被喷溅的熔浆伤害，出洞时也会带出熔浆，观察冒气泡的洞，同样远离为妙。龙的弱处在尾巴，越砍越短，最后就只剩下游移空中的头部了。

离开熔浆池区域存档，附近有处石崖可使用风系魔法的浮空能力跳到左侧石台开宝箱，拿到祖母绿，风灵手镯的宝石。返回熔岩地带入口处，右行，两处宽阔的断崖利用浮空能力飞过去，失败的话会落到底层，跑回来重跳。在末端有处高崖仍飞不上去，在后面学到二段跳后再上去，从宝箱拿到卡特鲁之灵水。在附近石台拿到布雷西亚秘药，喝掉学会冲刺，按住攻击或魔法键不动+移动，使移动速度增快，用来躲避伤害，在精灵石存档后迎接本章最终Boss。

Boss战5：亚特鲁站在一座石桥上，对手是一只庞大的飞龙。它的攻击有3种：第1种使桥两侧的烛台发出火焰环，这时要站到两排烛台中间；第2种是地面冲击，跑到两侧的桥头躲避，否则会被震翻的石砖伤到；第3种是远程的范围火焰攻击，横向跑动躲避。攻击的时机是在飞龙降得稍低的时刻，利用风灵手镯的能力浮到空中冲斩，最后将飞龙斩杀拿到落日雕像。

打完飞龙继续往大空洞深处探索，沿途不见怪物，遇到断崖后先不要跳落，浮空飞到对岸打宝箱，得到拉巴尔矿×12。跳落底层遇到切斯特，他挺剑而上逼迫亚特鲁交出身上的两只雕像，这时爱蕾娜和多奇现身阻止。爱蕾娜眼见哥哥的变化很是伤感，质问他为何做出助纣为虐，伤害亲友的事，切斯特说厌倦从前的平淡生活，要实现自己的抱负才会成为伯爵的骑士，他已将过去彻底地抛弃掉，说完便扬长而去。

回到镇长家中，主教看过亚特鲁收集的两只雕像，说它与魔物的活动有所关联。听矿工头提起曾在采石场的废坑中见过这种雕像的壁画，亚特鲁决定再次前往采石场调查。在离开城镇的时候遇到追来的爱蕾娜，


这种小虫子可等学会风魔法后再打，也可跳空冲斩打晕



杂谈

伊苏历代记

《伊苏》系列堪称是Falcom进军PC游戏领域的主力军，也是日式ARPG的经典代表。这里将《伊苏》系列的起源发展做一简要的概括。

一、出世横空，势渐微没

《伊苏——失落的伊苏古国》 发行日期：1987年6月。剧情：红发少年亚特鲁来到传说中的伊苏旧址，与失忆女子菲娜和吟游诗人蕾雅相识，受占卜师莎拉的指引收集6本伊苏之书。

简评：日式ARPG的始祖，画面清新，操作轻爽，剧情简洁，对当时追求华丽的制作风格进行挑战。

《伊苏2——失落的伊苏古国》 发行日期：1988年4月；剧情：收集到6本伊苏之书的亚特鲁来到空中的伊苏古国，结识明朗少女莉莉亚并展开新的冒险。

简评：沿袭前作优雅清新风格，增添魔法元素并丰富操作性。游戏获得巨大的成功，将Falcom的事业推向黄金时期。

《伊苏3——来自伊苏的冒险者》 发行日期：1988年7月。剧情：亚特鲁在结束艾斯塔里亚的冒险后，和多奇回到多奇的故乡菲尔盖纳，结识少女爱蕾娜，发现她的哥哥切斯特试图唤醒上古的魔神加尔巴兰。

简评：延续前作风格的外传作品，画面改为横轴，动作元素更为丰富，但发行之初遭到恶评。此作移植平台较多，在欧美拥有较高人气，也是全系列中最早移植到手机平台的作品。

《伊苏4——太阳的假面》 发行日期：1993年11月。剧情：亚特鲁离开艾斯塔里亚来到赛尔赛塔地区，为了揭开给当地带来繁荣的“太阳的假面”之谜而展开冒险。

简评：系统继承前两作，对伊苏国的世界观做了深入的解释。游戏的多平台开发分别交由不同的公司，各平台版本的剧情并未统一。

《伊苏5——失落的砂之都凯芬》 发行时间：1995年12月。剧情：亚特鲁来到隐藏的幻都之谜的阿弗洛卡大陆，为揭开消失于沙漠中的神秘古都之谜展开又一轮冒险。

简评：针对SFC主机开发的作品，战斗系统兼容3代的动作模式，加入炼金魔法，由于配乐有较大变革，引起了爱好者的非议，销量平平。

二、复刻风潮，大获全胜

《永远的伊苏》 上市日期：1998年4月。

将翼之护符送给亚特鲁，它可使亚特鲁瞬移到以前去过的地方。

支线：

1.在离镇前与镇长交谈，得到拉巴尔矿×20。

2.此事件在拿到翼之护符后才能触发。在城镇西南角的屋中看到爱达婆婆正和爱蕾娜对话，分别与两人交谈，得知爱达的孙子见习矿工鲍勃不久前死掉，于是受托到采石场寻找鲍勃的遗物。遗物在采石场原本飞不过去的断崖上，在拿到风灵手镯后再利用浮空技能飞过去，拿到鲍勃的挂坠，返回镇里交给爱达婆婆，得到鬼火之宝珠，黑暗中照明，可观察到隐藏的机关陷阱。

3.此事件须在废坑任务之前完成。往东北方到巴雷斯坦城门，看到女仆弗兰正与门卫安德烈争吵，得知领主的儿子走丢了。此时前往埃鲁邦兹遗迹入口处，与男孩对话后护送任务开始，狼群直接推倒，花妖用远程火球来打，将男孩送到城门口，女仆说伯爵夫人要当面感谢。进城堡后与楼上楼下的守卫和女仆全部对话，这时才会见到夫人，得到辉石之佩饰，佩戴后增加掉宝几率。

四、采石场废坑

使用翼之护符传送到采石场底部的仓库前，附近的山洞即通往废坑。杜伊已将坑洞的门打开了，进去后一直前进，过木桥遇到有朝下延展的台阶，在左侧山洞里走石梁找到矿工所说的壁画，聆听壁画里传出杰诺斯的声音，得到使命之石板，学会两段跳技能。亚特鲁受托寻找4只雕像，它们是解放远古魔兽的道具，希望能粉碎邪恶使徒的计划，阻止魔兽的复活。



壁画里传出杰诺斯的声音，随后得到使命之石板

从洞穴中出来往下跳落一层，右侧的断崖须使用二段跳＋浮空飞过去，在山洞里的宝箱拿拉巴尔矿×50。跳落到底层往左走，敌人变得更加强悍，小心推进，在路上有只宝箱，拿拉巴尔矿×25。

继续往下杀过去，遇到浮在空中形似水母似的怪物，找到楼梯先别下去，往左用二段跳＋浮空飞过断崖，打倒几只机器人拿到第2只祖母绿。跳落断崖杀机器人，打完继续找楼梯下去，在中部有处断崖，先不要飞对岸，而是往左下飞落过去，跳到左壁空中木台上开宝箱，拿卡特鲁之灵水，再往右跳到楼梯下方，开箱子拿拉巴尔矿×40。

返回断崖处用二段跳+浮空飞到对面，往左跳有很多道石梁，利用浮空和二段跳到达高处的石台开宝箱，拿拉巴尔矿×65。利用石梁往左上方跳过去找到木梯，发现左方的路径被石块阻住，在后面拿到土灵手镯后到这里击破石块，开宝箱拿拉巴尔矿×200。返回沿梯子往下到废坑的最底层，遇到不净的怪物伊斯塔西巴。

Boss战6：怪物有蠕虫和水母两种形态，蠕虫形态时口中吐出绿色的矿石怪，尽早清理，否则会被它们发射的光球打到，并且墙体上的主体会发射光束，被这些矿石怪折射成多束，因此它们留得越少越好。蠕虫还会用自己的头部砸向地面，离它远些，否则会被弹飞。趁它吐怪的时候近身用旋风斩来打，但小心不要被它砸到。注意蠕虫在地上留下的绿色液体，跑在上面会很滑。当打掉怪物一定的血量后（普通模式为1000HP），墙体里的主体开始发动。

简评：《伊苏》的Windows平台复刻版，画面细腻，情节和对白进行补足修正，上市后反响强烈，将Falcom拉出运营不佳的状况。

《永远的伊苏2》 上市日期：2000年7月。

简评：《伊苏2》的Windows平台复刻版，追加地图，设定改进，完善战斗系统和操作界面，上市后大受追捧。

《伊苏1&2完全版》 上市日期：2001年6月。

简评：两作捆绑销售，剧情并未进行整合制作，炒冷饭的版本。

三、传奇延续，重铸辉煌

《伊苏6——纳比斯汀的方舟》 上市日期：2003年9月。剧情：青年亚特鲁成熟了许多，他挑战艾伦西亚大陆边缘海域的大漩涡，遭遇罗蒙舰队袭击后流落至一座孤岛而展开新的冒险。

简评：虽然首次采用3D引擎，画面仍延续2D制作的精致细腻风格，上市后大受欢迎，成为Falcom走出财政危机的救命稻草。

《伊苏——菲尔盖纳之誓约》 上市日期：2005年6月。

简评：又称伊苏F，是基于《伊苏3》的重制作品。它除了剧情延用前作外，可以当作全新的作品来看待。游戏世界采用3D引擎构建，战斗系统采用《伊苏6》的设定，剧情进行了修正和补足，动作性有所增强，游戏上市后受到的评价极高。

《伊苏——起源》 上市日期：2006年12月。剧情：伊苏古国遭受魔物军团的蹂躏，女神与六神官利用黑珍珠之力将神殿漂浮到空中，但魔物们却建筑了通天的高塔侵袭而来。六神官决定派遣精锐的骑士与魔道师前往魔物肆虐的地上世界，探寻女神的踪影。

简评：背景回溯初作的700年前，画面采用《伊苏6》的3D引擎，场景更为宏大细腻，首次采用多主角多路线系统，动作元素更为多元化。

四、伊苏在中国

伊苏系列在中国大陆曾由多家公司汉化并代理发行，具体如下：

《永远的伊苏》——上海依星

《永远的伊苏2》——北京新天地

《伊苏6——纳比斯汀的方舟》——北京娱乐通

《伊苏——菲尔盖纳之誓约》——北京娱乐通

《伊苏——起源》——北京娱乐通

注：以上资料来源于《家用电玩主机发展史》及Falcom Avenue、Falcom官网等。

水母形态的攻击有3种：首先是身周的触手放成排成串的追踪光球，玩过《雷电》的朋友应该知道怎么躲了，跑动到间隙即可；第2种是石甲围在身周旋转，散发出成排的光束，站到远处打不到；第3种是往地上放蓝色光球，会爆炸，远离。攻击的时机是在它施放完魔法的短暂时间里，近身打它身后的露肉的部位，其余大部被石甲包裹的地方伤害无效，最后打败怪物得到暗黑雕像。

回到镇长家，将在废坑中遇到的事情对镇长和神父复述一遍，镇长提起菲尔盖纳自古流传的传说，在远古时代有名为加尔巴兰的魔王统治世界，勇者杰诺斯借助众神之力，成功消灭魔王，埃鲁邦兹遗迹就是那时留下的邪教神殿。在希亚那湾中有名为杰诺斯的小岛，在12年前岛上的居民因为瘟疫蔓延而全部死亡，恐怕此事与魔法复活之事有关。镇长建议亚特鲁前去拜访多奇的老师贝鲁哈特，可能会打听到有用的线索。


和安娅玩藏宝游戏，在图示的4个位置找到宝物

支线：

1.与镇上的女孩安娅交谈，答应和她玩寻宝游戏。宝物共有4个，分别藏在猪圈水槽上方、教堂的石柱上、爱蕾娜家的庭院和旅馆的柜台，宝物都是拉巴尔矿石。

2.与养小猪的男孩舒格交谈，受托前往亚鲁登山脉中寻找巴姆之叶来为小猪治病。找到4片叶子后交给她，得到卡特鲁之灵水。

3.在前往山脉之前，前往岸边找爱蕾娜，倾听她和哥哥的感情故事，然后护送她回镇。

五、亚鲁登山脉

初期迷宫是单线式的，没有歧路。跳到上层，在一处石壁凹洞找到第1片巴姆之叶，继续上行，途中有缺口可跳落下层，开宝箱拿拉巴尔矿×90。进入山洞，岔路右边的路有冰面，最好拿到石靴后再来，开宝箱拿拉巴尔矿×50。左行不远处找到第2片巴姆之叶，在洞口右侧找到第3片，需用火球将冰柱化掉再跳上去拿。

到外面沿山路上行，在右侧石台可跳落，开宝箱拿拉巴尔矿×40。找精灵石存档，往前进入山腹，往前遇到魔导师杜兰，随后与妖精三姐妹展开战斗。

Boss战7：对手是贪婪三姐妹，这3只妖精有两种攻击方式，飞到空中俯冲，当看到她们升空时跑远一些，等冲下来跳跃闪避；羽毛四处飘飞，此时要灵巧地躲避，不会造成太大伤害。3只妖精各具特点，利用其属性弱点来击溃。红色妖精用火系魔法打，绿色妖精用风系魔法打，蓝色的随便打。


在图示的位置收集到4片巴姆之叶

打完三姐妹，魔导师悻悻离开。沿山道径往右行，找到一间小木屋，这里就是多奇老师贝鲁哈特的住所。亚特鲁将所发生的事复述一遍，贝鲁哈特向他讲起当年杰诺斯消灭魔王加尔巴兰，并将他的力量封印在4只雕像中。多奇为了拿取最后的雕像，已动身赶往灵峰去了。

离开木屋往前到山脚，找到最后一片巴姆之叶。跳到洞口平台，使用浮空和二段跳到左侧平台，然后直落到下方，开宝箱拿卡特鲁之灵水。

进入山洞遇岔路，左侧的路通往两只钱罐，拿到石靴后再去。往右侧走到断崖遇到发呆的多奇，用二段跳+浮空跳过断崖，多奇将一只地灵之手镯抛了过来，装备后可以在无敌状态下撞击敌人，并可破坏有裂纹的墙壁。往右找到一堵石壁用土系魔法破开，进去拿到黄玉，是可镶嵌到土灵手镯的宝石，用附近的精灵石存档。



继续前进，往右转是一座滑溜的冰桥，由任一侧跳落到底部，不用停留一路往左边跑，进冰洞开宝箱拿石之靴，穿上石靴后就不会在冰面上滑动了。穿出冰洞是连串的冰台，往右二段跳，到崖边跳落到方才的冰桥上，用火球消融冰柱，从宝箱拿到拉巴尔矿×140。沿冰桥往右跑跳，进洞后往上跳到崖边，往下跳落时浮空左移，拿到拉巴尔矿×120。跳落底部，左行遇岔路往上跳，遇断崖跳到对岸，落到底部破石壁进入，到平台拿之前曾见过的宝箱，得到拉巴尔矿×140，然后返回洞口往下跳落，来到外面。

接下来一路往下落，在通道上方有处可以往上跳的斜坡，消除冰柱开宝箱得到卡特鲁之灵水，继续前行进入冰封之洞，用精灵石存档。

Boss战8：对手是冰洞守护者，一只蓝色的巨龙。它有以下几种攻击方式：它在初期会原地吐息，用土魔法蓄力攻它的双脚；打掉一定血量它会施展冰系魔法，挥舞双翅朝主角发动旋风，此时要尽量往两侧跑；它还会跳起来震落冰柱插向地面，此时要跑动躲避；最后它会将主角叼起来扔下山崖，此时用地系冲撞来破掉空中有尖刺的石台，最后击败冰龙，拿到白光雕像。

身上的4座雕像产生共鸣，放射出妖异光芒，等光芒消逝后往回走，来路被乱石堵住，用土系魔法也无法破开，还好多奇及时赶来援助。两人回到入口遇到切斯特，得知他要夺取雕像的原因，是要为杰诺斯岛上死亡的人复仇，当初屠岛的魔物正是由伯爵手下的魔导师召唤出来的。说完，切斯特一剑刺入多奇的胸口，亚特鲁见状只好将所有雕像交给了他。

将受伤的多奇送到贝鲁哈特老师家治疗，听他讲叙12年前屠岛的事情，切斯特为复仇而疯狂，整个菲尔盖纳将陷入危机。

回到镇里发现到处是尸体，广场上有一群士兵正逼近爱蕾娜和安娅，亚特鲁赶到将士兵清除，随后镇长和主教赶了过来。前往镇长家里商议对策，这时修女慌张跑进来说爱蕾娜一人离开了，亚特鲁决定将她找回来。



六、巴雷斯坦城

到城门与女仆弗兰说话，受托确定伯爵和夫人的生死。进城堡直行上楼梯，右行到走廊有刺矛机关，跳跃，远程扔飞刀的怪用火球魔法杀，近身用风系打。跑到楼梯围栏缺口处，看到下方壁室有宝箱，跳下去拿拉巴尔矿×200。

上楼梯前换石靴，在滑动的冰面上避开空中摆动的铁球前行。到东方塔楼2层沿螺旋状楼梯跑上去，在跳跃断梯时注意下方平台有宝箱，飞下去拿第2块黄玉。跑到顶部的断桥用浮空+二段到达右平台，到屋里找到伯爵夫人和一双儿女，与爱丽瑟对话得到象牙白键。

回到塔2层走左门，这里考验跳跃控制技巧，跳到中部一平台上拿拉巴尔矿×500。跳落底部后利用浮空跳跃到中部石台，拿到巴特鲁之铠。返回上层平台继续往左跳，经过艰难的考验进入东翼回廊，挑战疾风之凶刃—帝斯·法鲁恩。

Boss战9：敌人擅长地刺攻击，分为×型和○型，近身一般是○型，离远会出现×型，及时躲闪；他还会快速冲刺，仍是跑跳躲避。攻击敌人的诀窍在于选择适宜属性的魔法攻击，注意他身上闪烁的光芒，红色时用火系魔法；蓝色时用风系魔法；黄色时用土系魔法；白色时随便，打败他拿到风鸣之银管。

回到东方塔楼2层走右侧的门，下楼梯到平台，进入教堂从地上拾到爱蕾娜遗落的银色挂坠，调查风琴放入象牙按键，再到右侧将风鸣之银管放上去，目前还缺少左侧星状的部件。

离开教堂进左侧的门到达西方塔楼2层，沿螺旋楼梯上去，空中平台的宝箱可站到断桥边缘跳上去，拿拉巴尔矿×250。沿楼梯跑到顶部，飞过断桥到房间见主教，得知切斯特在钟楼将雕像的力量释放出来，瘴气使城里的人变为魔物。再次与主教交谈，得知教堂里有道隐藏的门。



换上石靴穿越悬有摆动铁球的通道

到西方塔楼底部，走右侧的门，房间里是熔浆池，换上火龙之守护，越过熔浆池跳到顶部平台有道裂缝的墙，换土灵手镯破开它，拿巴特鲁之盾。

回到西方塔楼2层，走右侧的门，屋子里阴暗潮湿，将身上的鬼火之宝珠换上，能看到房间里的机关陷阱，小心地跳跃过去。若不小心掉落，会回到方才有熔浆的房间。跳到房间的里侧平台，开宝箱拿拉巴尔矿×380，最后穿过房间到西翼回廊，

找精灵石存档。

Boss战10：对手是只狂狼，尽量用跑跳躲避它的弹跳和追逐。它的攻击有多种形式，腾空后下冲，此时要跳跃避开；躬身成球状弹跳，这时要快跑，同时蓄满魔法回击，等它追上来再反方向跑；它还会召唤成群的小狼海潮般涌来，此时要使用二段腾空再用风魔法滞留，等狼群消失；攻击的最佳时机是在它要喷火的时候，看它身周散发白光时就准备好攻击，喷火时冲到背后再切到爆发状态狂砍，打败狂狼拿到星刻之圆十字。

回教堂将星刻之圆十字放置到风琴左侧圆盘上，风琴于是自行演奏起来，台阶下方一道石门开启。进入地下室，沿石阶曲折前行，可看到远处平台有宝箱，需由另外的房间绕过去。往右换场景，跑到右上角楼梯有上下两条路，选择上行，利用高低的石阶跳到顶端，往左方飞越平台，再连续跳过会踩沉的吊架到达方才看到有宝箱的平台，拿到巴特鲁之剑。回到下面屋子继续右行，找精灵石存档。

Boss战11：对手是只机器狗，擅长炸弹攻击。当它发射飞弹时跳跃逃避；扔满地定时炸弹时迅速跑开，或用风魔法浮空，或用土魔法正面防御。打机器人的最佳时机是在它换招的短暂时间，迅速跑到它的背后攻击尾巴，正面有钢甲防御是不受伤害的。

打完机器狗听到清脆的钟声响起，前方的石桥浮起，进房间看到爱蕾娜、安德烈和鲍勃（就是爱达婆婆的孙子，原来这矿工没死啊）在里面，将挂饰交还给她，她觉得哥哥的做法不对，拜托亚特鲁阻止哥哥的复仇。与旁边的安德烈对话，拿到钟楼的钥匙。



在东塔顶层房间找到伯爵夫人和一双儿女

回到精灵石处，右行进入钟楼，到2层用钥匙开铁门。钟楼的迷宫考验跳跃技巧，对控制的精度要求较高。第1房间，在空中要点燃壁上的火把，空中的吊台会运作起来，跳到第2处吊台，直接跳落下去拿第3块红宝石。跳到顶层有道铁门，右侧是4个浮动吊台，先跳到第4个，这时第3个升到最高，迅速跳回1个，右飞第3个，再飞最右侧平台拿星月雕像，铁门开启。第2房间，由齿轮落到右下角平台，开宝箱拿拉巴尔矿×350。利用齿轮和吊台跳到右上方平台拿落日雕像，再跳往左上角进入打开的铁门。第3房间要点燃壁上的两只火把，跳到左上角拿暗黑雕像，再跳到右上角平台进入开启的铁门。第4房间仍要点燃火把，齿轮开始转动，跳到左上角落身到下方孔洞里拿白光雕像，再跳到最高处平台进铁门，到户外的空中回廊找精灵石存档。


在狂狼喷火时冲到背后狂砍

Boss战12：对手是切斯特，此战与首次交手相同，只不过切斯特换上了超强的杰诺斯之剑，并且招式攻击更具威力和迅猛，魔法对他的伤害极小，只能用物理攻击来打，多使用跳跃冲刺。

切斯特战斗中看到伯爵朝楼顶逃去，便扔下亚特鲁回身追赶，亚特鲁紧随其后，在顶楼见切斯特挺剑欲杀伯爵，这时爱蕾娜赶来劝止哥哥，让他放下仇恨过幸福的生活，切斯特陷入错愕和深思之中。整座城堡晃动起来，从伯爵口中得知，袭击杰诺斯岛之事完全是照主教的意思来做的。说话间尼古拉司主教现身，正是他在12年前指使伯爵血洗海岛，如今他将利用雕像的力量来使魔神加尔巴兰苏醒。切斯特自知被主教利用，向前用杰诺斯之剑劈碎结界，却被出现的魔导师打晕在地，接下来是亚特鲁与主教的对决。

Boss战13：这是与主教的初次交手，在拿到杰诺斯之剑之前是无法打败他的，在这里欣赏一下他华丽的魔法吧。

爱蕾娜最终被主教和魔导师带走，准备用她来复活杰诺斯岛的魔神。受伤的亚特鲁将受伤的切斯特救回城镇，将发生的一切告诉神父和镇长，这时贝鲁哈特老师赶来，准备和大家一起防守城镇。

来到房间见切斯特，从他手上拿到杰诺斯之剑。到镇上的广场，看到老师正召集人们布置防御工作，在离镇前到武器店升级一下武器。来到码头见多奇早已等候在这，两人乘舟扬帆朝杰诺斯岛驶去。

七、杰诺斯岛



切斯特决定与魔神同归于尽

登岸后多奇伤势复发昏迷过去，用不远处的精灵石存档。前方是一片灰暗的颜色，行走间遇到修女，原来她就是一直阻碍亚特鲁的魔导师杜兰。

Boss战14：对手仍是魔导师，攻击方式与之前相仿。在开始会施展3次光剑，用二段跳躲避，然后近身用火魔法攻击。中期会出现5名分身施放月牙光波，站到画面中央跳跃，然后利用间隙找没有护壁的真身火焰攻击。后期会施展光球追踪攻击，多使用二段跳闪躲。

打倒修女，往前进入暗黑神殿，在开始的路径很简单，只是滚钉机关较难躲避。跳到高处平台找到两只宝箱，分别拿到拉巴尔矿×750和第3颗祖母绿。往前到很多断崖的场景，落到中部，沿通道到另一场景平台拿银之铃，用它可对付那些不断复活的魔物；由此场景走南方的通道绕回来，从宝箱拿拉巴尔矿×640。跳到中央有方孔的平台上，由孔洞跳落下去，站到柱顶走到尽头拿至强的拉巴尔之铠。跳落底部可拿到红莲之锤，它是镇里铁匠需要的道具。

由底部走南部的路径，一路沿高低错落的平台跳过去，避开滚钉飞到下层平台拿最后一枚黄玉。继续左行，途中还会找到两只宝箱，分别是720颗和960颗的拉巴尔矿。拿完宝箱由左方的平台方孔跳落下层，沿旋转坡道至暗黑神殿的最深处。在挑战主教之前，使用身上的翼之护符传送回城镇，将找到的红莲之锤和1000颗拉巴尔矿交给铁匠，得到最强防具拉巴尔之盾，再将最强装备都提升至最高等级，返回杰诺斯岛迎战主教。

Boss战15：战斗开始用拿到杰诺斯之剑破掉他的防护罩，然后躲避他的魔法攻击，速度较慢容易跑开，他的魔法攻击可用土系魔法来防，后期他会蓄力直线冲刺，要跳跃避开。稍后他还会扔掉全身的武装，身周的光芒内敛，这时要远离，免得被他吸到身畔遭受连击。当他HP接近1的时候会自爆，尽力逃开。

主教临死仍不记复活魔神，乘平台中央的升降机下到封印之座，看到前方有一颗黑暗的头颅，周围是有很多骨骸的祭坛，爱蕾娜也被捆缚在上面做祭品。与爱蕾娜交谈后，那颗头颅开始发射光芒，颤动中切斯特出现，挥剑救下了妹妹。

Boss战16：魔神加尔巴兰共有3种形态，在最初形态他用双手发动火球、火焰环和冰柱攻击，跳跃躲避出现的火球和火环，同时按C蓄积火系魔法能量，等冰柱出现跳上去，升至顶端用火球攻击魔神头顶的宝石，这时魔神变为第二形态，防护消除露出眼睛，拚力朝那只粉红单眼发射火球，躲过他的双臂夹击后还能打几次。第二形态在开始时所有魔法能量被魔神吸空，暂时无法施放魔法，此时先跳跃躲避地上的光线和光球，等出现冰柱跳上去，等它双手砸地跳下去斩，夺回魔法能量，后面可以使用魔法了，跳跃躲开满地出现的冰柱，切换到土系魔法攻它的粉红单眼，或者物理攻击，随后魔法又被吸空，重复之前操作。进入第三形态，魔神会释放能量球攻击，此时用剑将球打回去，同时要躲避地上出现的黑洞，避免自己被吸进去，将光球反弹几次可炸伤魔神。

魔神被打败后，切斯特要过杰诺斯之剑和雕像，准备启动祖先留下的自爆装置，与魔神一起葬身海底，拜托亚特鲁代为照顾妹妹爱蕾娜。

亚特鲁带着爱蕾娜和多奇乘船逃离小岛，在剧烈的爆响之后，一道光柱直冲霄汉，在碎石飞舞中，整座杰诺斯岛沉入海底，爱蕾娜呼唤哥哥的名字，满怀悲伤不能自已……



尾声：菲尔盖纳之誓约

亚特鲁拚命敲打着爱蕾娜的房门，里面不见动静，只好和多奇一道离开城镇。在城门，多奇却决定留下来重建家园。亚特鲁来到码头，准备只身踏上新的旅程，闻听身后响起清脆的呼声，看到爱蕾娜追了上来……

孤帆远影，岸边的爱蕾娜挥舞手臂，泪水噙满双眼。菲尔盖纳之誓约，是她与亚特鲁之间的秘密，他们终会有重逢的那一天。此刻的海底，沉睡的杰诺斯之剑散发湛蓝的幽光，等候着重现世间的那一刻……

两个世界

■贵州 yago（本刊特约作者）

精品	总评 8.1
制作	Reality Pump
发行	SouthPeak Interactive
类型	动作角色扮演
语种	英文

文化包容性：7.5　上手精通：7.5　画面：9.0　音效：9.0　创新：6.5　剧情：8.0

Antaloor大陆的上古战争中，兽人阵营精神领袖、战神Aziraal被人类勇士击败并将灵魂封入墓穴。为了防止别有用心者复活这位凶神，墓穴的位置被严格保密，能够复活Aziraal的权杖也被拆成几件分散隐藏到世界各地。几万年过去了，大陆北部的矮人在采矿时意外发现一座主神不明的神庙，有人怀疑这里隐藏着找到Aziraal陵墓的线索。闻讯而来的兽人大军兵临Qudinaar城下，以人类为核心的善良阵营顿时陷入恐慌，整个Antaloor大陆都处在山雨欲来风满楼的紧张气氛之中…

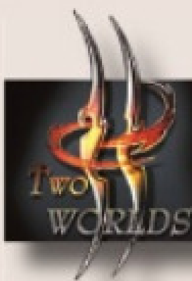
Komorin村

身为赏金猎人的主角与妹妹Kira在旅行途中失散，一个蒙面客抓走了Kira，几个月后主角收到绑架者的信，对方以Kira的性命为要挟让他到大陆北方的Thalmont地区来谈判。在Komorin村，主角从村长那里得知最近这里不断出现尸体，所有疑团都指向北面的Throglin神庙。主角跟随向导来到神庙中，经过简单的操控上手教学，拔剑开门砍翻庙内作祟的几只地精完成任务，搜刮箱中宝物后离开神庙。到外面与向导谈话获悉村里来了个神秘的家伙。沿着山路往南行，在路边有尸体处可向右拐入草丛中发现宝箱。消灭旁边的野兽，注意附近有多株Centaurium草药，这种能永久提升1点敏捷的好东西一定要全拿到。继续南行来到Komorin村，从南门出去会看到小屋前站着一名黑衣人。上前交谈得知他果然是绑架者派来的联络人，这位名叫Gandohar的信使通知主角到村子南面的山羊秘洞去见他的主人详谈。此时主角级别还太低，先在附近杀野猪或做点分支任务，但注意千万不要去惹狗熊。有两个分支任务非常重要，其一是村长介绍你到南面马场去找养马人Vesit Delurna，他会抱怨最近有强盗来威逼勒索。强盗巢穴就在西边那个湖的北岸，剿灭强盗后返回交差可得到第一匹马。另一个分支任务是到养马人旁的地精营地里，干掉这里的地精并从地上图腾柱旁得到2块Magnesite矿石。接着到



帮助养马人Vesit摆脱麻烦

Komorin村外东南方的传送台与法师公会的白袍学者Ferid Redismos交谈，他会先给你一个激活传送台的任务。查看地图上任务提示光标指定地点，避开沿途凶猛怪物接近第2座传送台即可完成任务。通过传送台回到Ferid那里，他的第二个任务是需要2块Magnesite矿石制作个人便携式传送石，把矿石给他得到传送石。这件道具可在任何地方将主角传回传送台，无论是旅行还是回村卖东西都会方便不少。这以后如果又找到2块矿石交给Ferid会再得2块传送石。



山羊秘洞

来到指定地点的洞穴，沿绳子滑进洞中与神秘组织的头目Reist Tungard交谈，对方开出的条件是让主角帮他们找到复活古代邪神Aziraal的5件神器散件，由于主角的家族祖先曾参与过封印Aziraal的战斗，因此凑齐神器后还必须由主角主持复活Aziraal的仪式。如果主角不照办，Reist就会杀死主角的妹妹Kira，为确定Kira现在是否平安，主角离开山洞到东北方指定的通灵节点处与妹妹进行精神感应对话。靠近通灵节点时游戏画面自动变成暗蓝色调，走到中心点会自动开始感应对话。得知妹妹安全无恙后，主角又返回山洞。在目前处于被动的情况下，即使完成对方要求的一切也无法保证自己兄妹两人平安，因此最好能提出足以钳制对方的条件。与洞外Gandohar交谈获得启发，进洞与Reist再度交谈，提出找到所有神器散件后在Qudinar城的大熔炉旁一手交人一手举行复活仪式，如果对方存心不良的话，主角可把神器抛入熔炉中。条件谈妥后再出洞与Gandohar交谈，了解到传说中的神器由1根权杖柄与4枚魔力宝石组成，权杖柄原先收藏于Tharbakin城的宝库中，后几经辗转落到Karga部族手里。4枚宝石中有1枚据传在南方Westenwald区的Windbreak村附近可找到，至于另外3枚宝石的下落还需到南方Darothan地区找Reist的另一名手下Ho打听。



与妹妹在通灵节点交谈



Excavations镇

寻宝第一步是找到权杖柄，但要拿到它并不容易。由Ultar Karga统领的Karga部族原先控制着整个Thalmont地区，但后来居上的Skelden家族把他们赶出了Tharbakin城，这两派势力由此结下不共戴天之仇。Skelden家族基地在

评说

优点和缺点的对立统一

表面上看，《两个世界》应该是追随《上古卷轴4——湮灭》和《哥特王朝3》的跟风之作，华丽的视觉特效、架空构设的魔幻背景、高自由度的巨大世界、复杂的技能体系、动态运作的NPC和阵营势力、海量分支任务以及多渠道解决问题的模式，都是这类游戏共同的特点。然而如果没有认真研究过，玩家很难发现隐藏在这些相同大框架下的独特闪光之处。从某种意义上来说，所有的成功者都是矛盾的集合体。有关《湮灭》和《哥特王朝3》的争论热点大都集中在它们高不可攀的硬件配置上，尤其《哥特王朝3》，即使关闭所有特效也仍然需要2GB内存才能流畅运行。一方面拥有终极硬件的“土豪”玩家们在玩腻了《湮灭》后已开始津津有味地品尝各种第三方MOD，另一方面低端玩家们还在哭爹喊娘地折腾着自己那块连DX9.0C都不能完美支持的古董，这种极端分化导致了不同玩家群落对最近复兴的古典RPG巨作的毁誉参半。在这方面，《两个世界》做得非常出色，虽然还不能说它是一款平民级配置的作品，但这世上不怕不识货就怕货比货。《两个世界》的画面效果和质材细腻度比《湮灭》差点，与《哥特王朝3》相比则不分伯仲。不过2GHz的CPU加512MB内存就能跑这款游戏，显卡也只需支持Shader 2.0和128MB显存，把图像细节度降到最低完全能保证正常游戏所需的流畅度，这时画面品质也并未跌到惨不忍睹的地步，因此如果论性价比它完全可以超过两位同门前辈。

《两个世界》的游戏性因为无处不在的矛盾而倍显突出。它显然是一款未经严格测试的作品，各种各样的Bug不时出现在玩家们眼前，玩家的马突然消失、关键NPC被野兽干掉而无法继续任务等。但Bug中也有不少可以被玩家所利用，如可以让主角飞檐走壁的跳跃，还有那逆天至极的炼金术。幸运的是这些Bug很少会造成游戏崩溃跳出，但它们所蕴含的潜力却足以改变整个游戏，就像《暗黑破坏神》里的捡钱复制装备秘技、《铁血联盟2》里的弹药克隆大法、《命令与征服》中的雷达地图空投术等。这类Bug不但没有毁掉游戏，相反却使热爱探索的玩家们找到了一片新大陆。《两个世界》里有不少这样的良性Bug，如果没有它们，玩家们看到的还是如同《湮灭》与《哥特王朝3》那样严谨古板的框架。

与《湮灭》中复杂庞大的种族职业设定相比，《两个世界》的自由职业发展路线既时髦又实用。对不同技能的侧重培养决定了主角的冒险特色，身穿板甲手持重剑的主角同样也可以潜行暗杀或施放各种魔法，但他肯定没有专精于某类技能的主角强悍。不计其数的装备、宝石和药剂绝不会令任何一位资深RPG爱好者失望，随机生成的NPC姓名让每次游戏都有截然不同的新鲜感，各地区错综复杂的势力关系在衍生出大量分支任务的同时，也使玩家的冒险之旅充满了艰难选择。最重要的是它在中档硬件配置的机器上就能流畅运行，无缝衔接的世界地图将跨越地区的载入时间减少到几乎难以察觉。那些只能仰望《湮灭》与《哥特王朝3》的玩家，完全可以从本作中体验到古典流派RPG复兴热潮的精髓。如果制作者们能在均衡性测试上认真下点功夫，这款游戏本来应该可以成为RPG史上的经典。

Tharbakin城东面的Excavations镇，Karga部族营地在地图西北角，权杖柄就在营地的藏宝库中，但要打开宝库大门需要帮助Ultar Karga对付Skelden家族，首先要在营地里多接任务，做完后提升与Karga部族的关系才能见到Ultar Karga，这位首领指示主角去Excavations镇收集Skelden家族铸币谋反的证据，如果拿到物证就能在国王Emrys那里将Skelden家族彻底扳倒。Ultar的儿子却是个激进派，他会暗中背着父亲要求主角以武力手段直接解决Skelden家族的首领Ebrat Skelden。到Excavations镇后会发现事情比想象中更复杂，无论要潜入副官Sano Moon的房间搜集谋反罪证还是求见Ebrat Skelden都需要先提升与Skelden家族的关系，这帮家伙给主角的任务也有不少是针对Karga部族的，玩家需要慎重平衡两边关系。Thalmont地区除这两派势力的斗争外还有大量分支任务，主角20级之前没必要再往Tharbakin城以南走，注意在西边的Rovant村可找到学习巫术和炼金术的导师。如果实在没兴趣卷入帮派斗争，玩家有两个方法迅速拿到权杖柄，一是见到Ultar Karga后拔刀将其砍翻并屠村，藏宝库门会自动打开，二是利用铁栅栏门右侧的两块黑色山石跳入藏宝库中直接拿东西，这个办法经笔者多次实践测试绝对可行。



冒险生涯才刚刚开始



Quadinar城

得到权杖柄后，如果已能轻松对付东北方兄弟会营地附近的矮人矿工或幽灵，那就可以向南踏上新的征途了。先到Darrut Outer Gate西南方的通灵节点与妹妹再度联系，然后沿大路一直南行，Ho的小屋就在路边。和这个对人体味道有病态嗜好的家伙谈话，得知剩下的3枚宝石可能在南方地区的Ashos城、GorGammar城和Drak'ar大沙漠中。一边探索地图做分支任务一边继续南行，野外的怪物和强盗都能源源不断提供经验值和好装备，Cathalon城和Quadinar城里还有大量商人。30级左右可去Quadinar城北面的Windbreak村，先从村长那里接受消灭占领磨房风车的食人魔任务，完成后回来又接到第2个任务——清除附近墓园里的亡灵僵尸，村长给的第3个任务是到已故君王Satrius的陵墓中拿回一顶王冠，这时才能得到开启陵墓的钥匙。一直向西走，陵墓就在Western Camp营地以西。从陵墓正门进去，消灭沿途挡路的骷髅，最后在主墓室棺椁上找到土元素之宝石以及村长要的王冠。在持有权杖柄的情况下，所有找到的魔法宝石会自动嵌入权杖柄。



Ashos城

穿过Qudinar城向南进入Garnowald地区，刚过桥就遭大批在此扎营的兽人部队围攻，如果打不过可以绕开群敌向南逃窜，以后的冒险中还会经常和这帮家伙打交道。在岔路口转西来到极具东方风味的Ashos城，大门守卫提到城里有

问道

问：《两个世界》是什么样的游戏？

答：这是一款欧美魔幻风格的角色扮演游戏，拥有足以媲美任何网游的巨大世界观，整个Antaloor大陆的面积约为30平方公里。

问：游戏的画面效果如何？

答：《两个世界》采用了大量最先进的图像技术。源自《地球2160》的改良版引擎能够在提供高质画面的同时保证相当好的流畅度，在野外旅行的玩家可以看到浓密的地貌特征，各种植被、水面和景物的视觉效果已接近照片品质。最高细节度下甚至一片树叶也有自己的投影，武器和盔甲独有的HDR效果更让主角显得格外与众不同。

问：《两个世界》与其它同类作品相比有何特色？

答：游戏中玩家的任何决定都会对这个世界的未来产生影响。动态发展的世界有自己的运作规律，但玩家的选择会改变世界各势力之间的平衡，让冲突加剧或是使其平息。

问：道具系统除了数量多之外还有什么特色？

答：游戏里有很多不同款式的武器护甲，两件级别和品质相同的装备可以叠加合并为一件更好的装备，魔法系统里的法术卡片也可以通过叠加来提升威力。

问：NPC们会根据玩家的行为作出反应吗？

答：本作中的NPC们不再由预设脚本控制行动，他们会根据标准AI系统自行其是。白天做买卖，天黑了回休息处睡觉，遇到野兽怪物会拔出武器自卫。每位NPC的行为都有符合逻辑的心理学深度，例如强盗们在打劫主角前会发话让玩家选择是交钱还是纳命，因此玩家能像现实生活中一样预测自己的选择会导致对方有何种反应。

问：除高自由度外这款游戏还有什么不为人注意的亮点？

答：玩家们已经了解到本作中的角色养成有多种发展方向，但很多人并不知道游戏里还有专门的洗点师可让主角重置技能点数，玩家可藉此重新调整人物的发展方向。

问：这款游戏允许多人联机吗？

答：《两个世界》最多支持8名玩家联网游戏。在多人模式下大家可以尝试各种新鲜玩法，例如像中世纪骑士一样的马上对决。

一名女子家遭不幸正需佣兵帮忙。到地方一打听得知这位女士的丈夫和妹妹先后在城中的Yatholen神庙失踪，如欲进神庙探个究竟还得找城中铁匠求得神庙侧门钥匙。到铁匠那里发现他也有自己的苦恼，铁匠的妹妹在老父过世后企图篡夺家产，如能帮忙解决这个麻烦铁匠才会将钥匙奉上。到铁匠妹妹家里了解到事情原来并非如此，铁匠的父亲因为儿子不孝早已立下遗书要将财产全部留给女儿，如果选择伸张正义，铁匠妹妹会委托主角将老父遗书递交给市长并公之于众。到市长那里得知他也不太平，市长大人因旧病复发需要良药救治，唯一能配这种药的一位女医师还住在城外南方的竹林中。找到女医师后又还得帮她清理屋外药田里的怪物，好容易拿到药剂后交谈中得知市长居然是人狼，他才是那些失踪案件的真凶！回城见市长可选择把药给他或当面揭穿，从内屋找到的一件红衣服可以完成失踪案任务。完成遗书任务后回铁匠妹妹那里会出现剧情无法发展的Bug，这时只能杀死铁匠妹妹才可以从铁匠那里拿到钥匙，直接干掉铁匠也行。


找到水元素宝石

从侧门进入Yatholen神庙，这里到处是魁梧巨大的蛇妖，逐一消灭他们后从祭坛上取得水元素宝石。从神庙出来后发现兽人大军已破城而入，混战中杀开一条血路逃离Ashos城。



GorGammar城


与岩浆巨龙的战斗

下一站是东南方的GorGammar城，沿途的地狱火系怪物越来越厉害，所以最好在周围地区刻意修炼一段时间再去那里。GorGammar城外有大批令人瞠目结舌的岩浆巨龙巡游，绕城墙转转可找到秘道，砍翻沿途挡路的兽人后从秘道另一端出口离开正好进入城中，城内兽人战士和弓箭手数量惊人，如果撑不住可快步冲到城南祭坛拿取火元素宝石，之后逃到城内传送台撤离。最后前往GorGammar城北面的Drak'ar沙漠，从Karkat Dungeon地宫入口进去，地宫另一端出口通向木乃伊营地，发现新地点Dragon's Lair后爬上右边大沙坡，找到一只巨大沙龙把守的峡谷口，消灭沙龙后沿着峡谷一直走下去最终来到白龙巢穴，在龙蛋中间的树桩上找到空气元素宝石。凑齐所有宝石后回Qudinar城找北门外的Gandohar谈话，过场动画中主角被带到城内大熔炉旁见到妹妹Kira，主角威胁要将神器抛入熔炉中，不料神器却触发了熔炉底部的万道光芒，原来这里正是古代邪神Aziraal被封印的墓地！所有这一切都是Gandohar精心策划的阴谋，他佯装好心人建议在熔炉旁交易，实际上是为了诱使主角在Aziraal墓地上施法将其复活，而Kira最终将作为Aziraal复活后的宿体。与此同时，Qudinar城上空出现一个巨大的五角星法阵，Aziraal即将重返人间的消息使城内陷入一片混乱。



五星法阵

被打昏后醒来的主角在一群神秘白袍骑士帮助下了解到事情的前因后果，要阻止Aziraal的复活，必须进入Oswaroh城堡干掉Gandohar，但Qudinar城上空的五星法阵将这座城堡封在魔法结界内，必须先破五星法阵才能攻进城堡。五星法阵由大陆上的5座魔法巨塔共同联成，只要能干掉其中任一座巨塔塔顶的魔法主持者，整个五星法阵就会被破坏。打开地图仔细看可以发现，以Qudinar城为中心点向外辐射的5个方向上果然各有一座巨塔，在北方Darothan地区有土之塔，Satrius王陵墓西面是暴风之塔，Ashos城南方有水之塔，GorGammar城北方有火之塔，Drak'ar沙漠北方有死亡之塔。如果玩家有闲心可以把5座塔都全端掉，这样做能得到不少好装备和经验值。如果只破坏一座塔，从路程的角度来考虑，Drak'ar沙漠北方的死亡之塔应为首选。到地方后从巨塔外的石墙边缘爬上去跳入院中，消灭塔下的大批僵尸和巫师，上塔顶砍翻魔法主持者。五星法阵消失后，从死亡之塔旁的大路继续向东北前进来到Oswaroh城堡，进城后先遭遇Reist，击败这位真身为恶魔的爪牙，开启他背后的内城门，走近地面上燃烧的五星法阵前见到罪魁祸首Gandohar，与其对话可选择放弃Kira投入黑暗阵营或是杀死Gandohar救出妹妹。如果选择前者为邪恶结局，主角将迎战主持正义的5名白袍骑士，胜利后他与Gandohar都将追随化身为Kira的邪神Aziraal为害人间。如果选择后者为善良结局，主角面对Gandohar进行复仇决战，胜利后他将带着妹妹Kira继续周游大陆。


天空中出现五星法阵



前言：2006年国内魔兽界两大豪门WNV和WE分别签约了一名小将，这两位名不见经传的新人在很短的时间内就以其标志性的打法和个人风格崭露头角，不但成为了国内玩家的偶像，也让众多国外顶尖选手记住了他们的名字，他们就是WNV的人族猛将TH000和WE本土蜘蛛王TED。今天笔者选择了最近两人在PGL赛事中上演的一场经典大战，让我们来看看当铁锤控TH000遭遇蜘蛛王子TED时会迸发出怎样的火花。同时，笔者将通过这场战报来详细解析TH000对亡灵最强势战术——铁锤杀法的战术细节。

战报简介

交战地图： TurtleRock

交战双方： WE.TED（亡灵）：因为其微胖的体形而被圈内人士昵称为“小新”的TED，曾被憎恶王Fov钦点为中国最有潜力的亡灵选手，飘逸的蜘蛛流操作和对蜘蛛流的独特阐释使TED获得了中国蜘蛛王子的美名，相比操作而言TED是一位更倾向于战术型的选手。

WNV.TH000： “三蛋”是TH000在圈内的代号，在加盟豪门WNV以前，三蛋就以其不输于KUA流的MK首发战术独步一时。时至今日，经过众多大赛洗礼的三蛋风格越发成熟霸道，作为WNV训练出来的操作型选手，他的APM始终保持在260左右。

Loading结束之后，三蛋和小新被分别随机分配到了地图10点和4点位置。呈对角线分布的局面对于TED来说略微占优，谁都知道小新肯定是铁打的蜘蛛流开局，无论是OB的玩家还是三蛋对这一点都是了然于胸。针对蜘蛛流，三蛋最擅长首发山王的配置，如此一来如果两人被分配到了TR的超近点位置，那么对慢蜘蛛的TED来说前期局势会非常紧张。不过既然双方处于远点位置，那么拥有各自发展空间的两人自然会将自己的王牌战术更加淋漓尽致地展现出来。

果然，开局后TH000在没有进行任何探路的情况下照旧放下了兵营→祭坛→农场的标准山王首发建造顺序，为了弥补山王在MF力度上的不足，TH000一开始就调动了大量的民兵帮助MF。小新那边似乎对TH000的战术也非常了解，所以针对性地改变了自己的开局方式，以祭坛→地穴→通灵塔的建筑顺序开局，看来TED非常忌惮TH000的山王首发开局，决定在前期规避容易被对手Creep Jack的蜘蛛流，选择了以暴制暴的狗流开局。同时在英雄的操作上TED也显示出很有准备，一反常态地指挥死骑对山王进行“三陪”，要知道碰到山王开局的人族，死骑往往都采取退避三舍的态度，TED如此大胆肯定是对TH000的战术进行过一番研究。不过山王不同于大法师，大法师在遭遇“三陪”后只能采取消极的防守方法来阻止对手的骚扰，但三蛋选择的是英雄杀手山王，那么在策略上自然就更倾向于攻击性。不过由于刚刚开局，无论是山王的等级还是步兵的数量都不足以威胁死骑，所以TH000非常狡猾地采取了佯攻的姿态，山王和步兵做出追击死骑的动作赶跑TED，另一边继续调动大批民兵双线MF来提升山王等级。亡灵那边在确认了对手山王开局之后不断加紧食尸鬼的训练，很快TED就拥有了一支数量完全超越步兵的食尸鬼小队，这一动向让确定对手蜘蛛流开局的TH000差点就在开局被对手围杀山王，好在三蛋也是见过世面的，早早购买了跑鞋



图1：要增加山王的威胁就要先提升他的等级



图2：传送权杖掩人耳目

和传送权杖，屡次化解TED的围杀计划（图1、图2）。

TED很快对拿着传送权杖四处乱飞的山王失去了兴趣，在升级到二本基地之后径直从酒馆里拉出了火焰领主，MF起门前分矿准备扩张；TH000那边也打着自己的算盘，为了速攀科技打造高级部队，把步兵数量压缩在最小状态的三蛋继续调动民兵也MF掉了门前的分矿。三蛋很快发现了TED速矿的意图，这一状况直接导致双方部队展开第一次交锋，TH000看准了对手因为扩张而兵力不足，指挥山王带着6个步兵采取了自杀式攻击，不过由于先前快速MF让山王达到了Lv3这个重要等级，使得TH000的这次自杀式拆矿行动多了另一个目的——击杀英雄。可怜的火焰领主刚出场不过2分钟就被Lv3的山王直接2锤子送回了祭坛，TED也只能眼看着却无力阻止山王如此“暴行”。在牺牲所有步兵为代价来延缓TED扩张之后，两位铁锤大叔肩负起了牵制亡灵大批部队防御基地的重任，好在TED也无心和这两个BT大叔纠缠，只顾自己再次扩张，使得TH000有惊无险地终于等到三本基地的完成，随即两座狮鹫笼立刻闪起光辉开始训练狮鹫骑士，而这也标志着TH000的铁锤联盟战术真正启动（图3～图6）。



图3：TED的炎魔是一大败笔



图4：各怀鬼胎的两人都在同一时间清理分矿



图5：LV3的山王就是这样NB，换成大法师可能一人杀炎魔吗？



图6：延缓对手扩张，杀光侍僧之后班师回朝



图7：通过先前的压制得以安全渡过真空期的人类迎来了春天



图8：飞锤加N锤就一条人命



图9：龙鹰不但是空中的霸王，在攻城战时烟雾也是极霸道的技能



图10：趁压制之际火速扩张

TH000在等到两个狮鹫训练完毕之后，立刻拉上英雄迅速MF了7点商店和商店后方的食人魔首领营地，继续拉大了和亡灵的英雄等级。TED在确保了分矿扩张和防御完成之后指挥所有部队开赴人类基地进行压制，不过这一举动显然为时已晚，TH000早已经有5个狮鹫骑士在手，TED的蜘蛛则只有3个而且还没有升级完诱捕，TED设想中的压制战瞬间变成了慌不择路的大撤退（图7、图8）。狮鹫在山王飞锤的配合下几乎一轮点射砸趴一个蜘蛛，等TED好不容易撤退到分基地的防御火力范围之内时所有的蜘蛛早已经抽搐而亡，这时候TED只能马上取消蜘蛛的训练开始激活石像鬼，但这显然晚了一步，亡灵的部队在人类强势的铁锤联盟组合下瞬间全灭，只剩下两个光杆英雄。好不容易等到石像鬼可以防空，却赫然发现TH000的部队中早已经出现了龙鹰的身影，刚加入的石像鬼就这样瞬间被捆杀。更绝的是三蛋的龙鹰竟然早已经完成了迷雾的升级，防御塔陷入攻击不能状态的亡灵雪上加霜，好在TED急中生智控制英雄集中攻击对手的龙鹰才逼退了TH000（图9）。不过三蛋肯如此轻易撤退并不是忌惮亡灵的反击，而是因为他早已经达到了目的才会如此爽快地撤军。原来在追击亡灵过半场的同时TH000就暂时停止了部队的生产，将所有资金投入到了基地前分矿的扩张上，所以才出现了龙鹰部队后续没有跟上的情况，看到自己压制扩张计划完成，为了避免不必要的损失三蛋才采取了战略性撤退（图10）。



图11：血法的法力吸取彻底取代了大法师的地位

在稍稍进行了修整之后，TH000再次杀向了亡灵的分矿，在外MF的TED见基地警报大作慌忙回防，谁知死骑一露面就被打成两位数HP。好在TED先前购买了无敌，否则这场战斗就要提早结束了。不过亡灵的噩梦才刚刚开始，TH000见到对手扛下了自己的三板斧之后知道单凭现在的部队还不足以和亡灵的石像鬼大队一战，于是决定山丘和圣骑士两人堵在亡灵基地门前玩“T的2次方击杀”游戏，山王圣骑每两下攻击亡灵就要有一个单位被打成齑粉，另一边则控制刚出来的血法和狮鹫部队抢先MF6点矿区，血法Lv2也达成了（图11）。等到龙鹰加盟之后TH000发动了总攻，开战后数量占据优势的龙鹰将石像鬼一一枷锁，狮鹫则继续配合两个铁锤大叔以“T的2次方击杀”秒杀对手单位，TED的部队很快就在TH000霸道的部队面前崩溃，在巫妖也被强杀之后TED只能暂时撤离分矿，依靠分基地的防御塔来拖延人类的进攻（图12、下页图13）。现在的局势已经完全在TH000的掌控之中了，纵使TED不断控制部队



图12：现在轮到亡灵的英雄体验被秒杀的滋味了


图13：数量上不占优的石像鬼只有送经验的份

来牵制人类，但在山王飞锤的淫威之下，亡灵的部队就如同填海的小石子一样有去无回。这时候支撑着TED继续战斗下去的信念就是自己的分矿还没有失守，但是TH000也察觉到了这一点，似乎厌倦了锤蜘蛛游戏的山王决定从精神上打垮对手，人类基地的工厂开始建造蒸汽坦克，当这终极武器登场之后，亡灵分基地的最终防线立刻土崩瓦解，失去了最后周旋砝码的亡灵只能拉出仅有的部队防守一搏。但是被压制大半场的亡灵怎么可能是状态全开的铁锤联盟的对手，而且TED不伦不类的死骑+火焰领主+巫妖的三英雄组合怎么都无法打破山王+圣骑+血法的铁三角组合，不断用法力吸取提供Mana的血法成为三蛋“T的2次方杀法”的永久后勤保障，两个铁锤大叔的飞锤和圣光自始至终就没有停息过，当TED最后以牺牲全军为代价击杀山王的操作被圣骑士以避难权杖化解之后，无望的TED打出了GG（图14、图15）。


图14：贫血的巫妖还不如换成黑暗游侠更有作为


图15：坦克登场，横扫一切

战术分析

从本场比赛的进程来看。显然两位选手都对对手的战术有一定的了解，所以在开局阶段都有着针对性的开局。但为什么由始至终TH000都能牢牢把握住比赛节奏，即使在对手先行扩张的情况下都能后来居上一举击溃TED呢？这其实就是TH000的铁锤联盟战术成为目前人类对亡灵最强势战术的原因。

回顾以往人类和亡灵交战史不难看出，除了ROC时代的人类凭借着双法联盟曾经压制亡灵一时之外，进入TFT后人类就一直被亡灵压制，就连曾经最万能的“万金油火枪”战术也已经尘封在人类的教科书中，成为对亡灵绝对不能使用的战术。人类势弱的原因相信每位玩家也非常清楚，那就是人类常规战术所暴露的贫血英雄单位问题，在面对亡灵三英雄最强杀伤性魔法组合时相当脆弱。人类的常规战术不同其他种族的多样性，对于很多人类玩家而言，一千招也不如万年不变首发大法师一招来得好，而这是因为万年不变的战术使得各种族早已经摸透了人类战术的细节，都知道大法师就是人类所有战术的支点，也是所有战术的弱点。人类的战术都由大法师发动，只要击杀这柔弱的老头就能终结人类的所有战术，所以在前期亡灵就会有针对性地死骑三陪骚扰，所以亡灵在中后期会特意打造NEC魔法连杀组合来照顾老头。如此窘境如何结束？TH000给了一个全新的答案，那就是在源头上堵截亡灵对人类的所有战略，把贫血的白发老头雪藏，换上最强的英雄杀手，让死骑从三陪骚扰的角色变成被三陪围杀的可怜虫。从前面的战报可以看出，纵使TED针对性地在前期打造了食尸鬼小队，但在TH000面前依然不敢放肆，而且在山王达到Lv3之后，一次兔子蹬鹰式的自杀性攻击就成功牵制了亡灵的发展，使得亡灵错过了最佳的压制时机。即使在兵力全失的那段时间内，山王加圣骑的组合也轻松地让以初级部队为主的亡灵无法越雷池半步，而TH000靠山王MVP般的存在等到了高级狮鹫的加盟，从而一举压制对手，使TED在后期反过来体会到了英雄被瞬秒是什么滋味。

铁锤联盟的第二把锤子就是圣骑士，圣骑士在对其他种族的时候只是一个奶妈般的存在，但是在对阵亡灵时可就能以圣光来超度对手了，所以在“英雄杀手”山王身边再安插一个能打又能加的圣骑，这无疑既保证了山王这超级坦克的存活率，更能和山王一起合力施展“T的2次方”攻击秒杀对手单位，而且如今人类高手使用单避难权杖轮流交互使用骗取CD来保存重伤单位的操作，使得圣骑士能腾出圣光的治疗作用更专注于秒杀亡灵。

除了以上两把锤子之外，TH000在这次战斗中激活的第三个英雄血法师也是这个战术不容或缺的重要环节，以前大法师受到青睐的原因不仅仅在于其水元素的前期可操作性上，更是在于有着No.1光环之称的辉煌光环身上，恢复魔法的高效性支撑着山王、圣骑和其他单位的魔法技能使用。但是TH000的战术很明显没有法师单位的身影，仅仅需要魔法恢复的只有两个英雄而已，这就使得血法既可吸别人又能加自己的法力，吸取就完全能取代辉煌光环的位置。法力吸取作为此消彼长的技能，在关键时刻首先能让以魔法击杀为主的亡灵OOM，其次又能在关键时刻给山王和圣骑快速补充魔法，使两把铁锤续航能力大增，自然威力大增。战报中TH000甘愿放弃压制时机也要让血法MF到Lv2的另一个原因就是要血法习得虚无技能，给对手英雄加上一个虚无，那么配合上双T加狮鹫的魔法，锤子秒杀是绝对没有问题的。在血法抽干对手魔法的时候给自己英雄丢个虚无，一可以避免物理攻击防止围杀之类，二可以大大增加圣骑的治疗量，TH000在其他比赛中屡次使用这样的连环操作，瞬间把贫血的山王重新搞得生龙活虎，这正是虚无的绝妙使用。

在英雄配置上做到完美组合的TH000，在兵种上也是毫无破绽。对付亡灵各种部队配置三蛋都有自己一套独特的兵种反克方案，战报中的狮鹫+龙鹰组合就是TH000对付亡灵蜘蛛+石像鬼系的最佳配置。在对阵山王首发的人类时，亡灵几乎是不可能出现食尸鬼或者憎恶类的组合，因为这些单位被狮鹫完克，这其实就等于变相封杀了亡灵最强陆军的搭配。而如果亡灵以速毁灭的战术对付TH000，中期山王带步兵的一次矿区袭击首先会大大打击亡灵的经济和科技，随后毁灭流即使完成也会遭遇飞机+坦克机械化部队的陆空一体火力网，坦克对亡灵的毁灭性打击能力在战报中也可见一斑。

如此可见，TH000的铁锤联盟战术其实就是重夺战场主动权的战术，并且扬长避短地把人类一直以来的最大弱点摒弃，以暴制暴地和对手比拼秒杀功力。如此一来，亡灵的主心骨反倒成了大法师一样的众矢之的，而人类只要全力合击就可以阻断亡灵所有战术的展开，正所谓师夷长技以制夷，这或许就是三蛋铁锤联盟的灵感所在吧。

乾坤一技

《古墓丽影十周年纪念版》Boss战心得

■浙江 何琦

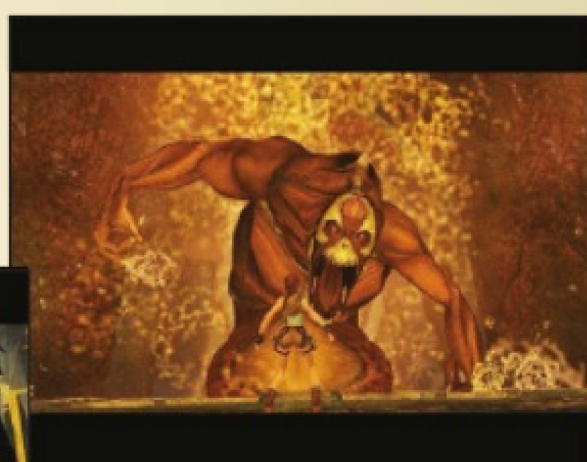
首先说明一下本作独特的“躲避反击”系统，攻击敌人到一定程度后，目标的头顶会出现一个橘黄色圆圈。此时如果敌人发动进攻，则会出现“子弹时间”的效果，屏幕右下方会出现十字箭头标记，这时按住鼠标右键不放，再按下Shift+方向键就可以发动躲避反击技能。成功躲开敌人的攻击后，屏幕上会出现武器的准星，当准星的颜色从白色变成红色便说明已成功瞄准，此时开火能给予敌人沉重打击。

1.Boss霸王龙：一开场采取且战且退的策略，将Boss吸引到有尖刺的场地附近，等Boss暴怒时会向你发动冲撞攻击，估算好方向，适时发动躲避反击，使Boss撞向尖刺，重复上述操作几次之后即可顺利过关。

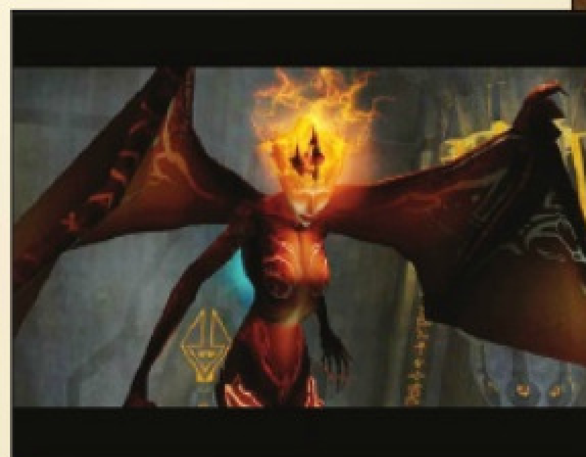
2.修道院的Boss是两只半人马兽，打法与之前相差无几，首先集中力量攻击，Boss愤怒后会释放石化攻击，注意及时翻滚躲避，继续打，等它再次发怒向你冲来时发动躲避反击。趁Boss被打晕，用绳索将盾牌拉下来，接下来只需将盾牌当作反射镜，把Boss释放的石化攻击统统弹回去，那么两只半人马兽也只是小菜一碟。

3.开场还用老办法狠狠打，不过要留意Boss的单手横扫以及大范围地震攻击，当Boss怒气爆满后可以使用躲避反击，将其引下悬崖；注意躲避反击会使Boss的手卡在地洞里面，抓紧时机将Boss这只手臂打断，同样手法将Boss的另一只手臂也打断，最后躲避反击之后将其打落悬崖，没了手的Boss再也爬不上来了。

4.最终Boss娜特拉：这是个十分难对付的家伙，而且还会瞬间移动。最终的战斗主要分为两个阶段进行。第一阶段：Boss会在空中发射火球，偶尔还会做俯冲式攻击，没说的，狠狠揍她！Boss只剩下一半体力的时候，会进入第二阶段。接下来还是遵循先前的方法，惹怒Boss后再使用躲避反击，注意最好先从Boss头上跳过，攻击她的后背，这样比较容易成功，如果从侧面躲避反而会被Boss击中。



狠狠打BOSS的左手



最终BOSS是个女恶魔？

《风色幻想5》小心得

■山东 张跃瀚

玩过《风色幻想5》的玩家应该都知道行动刻纹可以令刻纹命令的RAP消耗减半，其卖价高达惊人的15万！怎样在无作弊的情况下拥有无限量的行动刻纹呢？别急，我悄悄告诉你。

大体的“生产”流程为：合成“胖达”→迷魅“摇滚鸵鸟”→混乱“胖达”→将“胖达”打至濒死状态→变化。

首先是合成我们的主角大熊猫——“胖达”，有以下几种参考方式：

暗灵法+犬族男=胖达

恶鱼战士+幽灵娃娃=胖达

（塔克+摇滚鸵=红帽狼）+休闲鹅=胖达

（爱心胶质怪+蛮族战士=杀人兔）+爱心胶质怪=胖达

狂暴哩+骷髅枪=胖达（v1.0可以，其他版本未测试）

其次，就要通过“踩点”来寻找我们的“名誉”主角“摇滚鸵鸟”，因为它同时拥有“安宁之歌”和“混乱之音”两项技能，使我们将来的“生产”效率更高。经过测试，第5章“大雪原”场景开放后就是最佳工厂，其魔兽分配如下：

格里风×2　摇滚鸵鸟×2　塔克×2　休闲鹅×4

同时还要注意的是，参战队员（除大熊猫外的）至少要有一个满级的游侠刻纹和一个变化刻纹。好，开始行动！

当然要先清场，只剩一个“摇滚鸵鸟”就行了，然后用游侠刻纹的刻纹技能“迷魅之术”将其迷惑并变为我方队员，把“胖达”移动到已被迷惑的鸵鸟旁边。在轮到鸵鸟行动时，要先使用技能命令中的“安宁之歌”，这样鸵鸟又会变回成敌人，但由于系统Bug，此时仍能操纵鸵鸟使用“混乱之音”使“胖达”混乱，最后只需将“胖达”打至弯腰再使用变化刻纹的刻纹技能“变成刻纹吧！”就完成了**（如图1）**。



图1

接下来有几点提示：

1.“迷魅”和“混乱”都是有时间限制的，不要忘记；

2.由于“混乱之音”的命中率不高，可能需要进行多次S/L，但不要在鸵鸟使用“安宁之歌”之后存档并读取这个存档，因为这样就无法利用Bug控制鸵鸟了；

3.被变成刻纹的“胖达”其实还存在，只要将两个“被变过”的“胖达”合成为一个就又可以“变”了。

除了“摇滚鸵鸟”外，可以使用的“名誉”主角还有“小恶魔”，只不过“小恶魔”需要吃一个万能药才能利用Bug。什么？你说万能药太贵！那我悄悄告诉你，被混乱的“胖达”身上就有呀！**（如图2）**



图2

《极品飞车——生死卡本谷》完美起步谈

■四川 秦国强

在《极品飞车——生死卡本谷》中，想让汽车在出发后获得最快的加速，那么就必须掌握好起步这一操作。

要想达到完美起步，就必须看懂屏幕右下方的转速条。游戏中的转速条共有3种颜色：绿色、蓝色以及红色，在绿色的状态起步是最佳的，这时基本为完美起步，当然如果转速控制得好，在蓝色状态也可以完美起步。不过由于不同类型的车辆性能不同，起步时机会有所区别，这里所提到的影响车辆性能的主要因素是“车辆改装”设置中的“涡轮增压装置调校”选项，选择“高RPM转速”能够使车辆动力输出最大，表现为极速快，但在倒计时踩油门后转速提升相对较慢。而“低RPM转速”则会让车辆得到较快的加速和较大的扭力，表现为在倒计时踩油门后转速提升相对较快。

对于设置为“高RPM转速”的车辆而言，发动机的转速提升较慢，下降也较慢，所以在起步时有一定要求，中途补油或过早松油都无法达到完美起步。由于倒计时为3秒，折合转速提升和下降各一半即1.5秒，踩油门的时间不应少于1.5秒多于2秒。如果玩家的车辆在2秒内都不能达到最高转速，那么说明发动机的涡轮增压装置调校过高，有些玩家为了在比赛中保持较高的极速，希望保持“高RPM转速”的设置，那么应该怎样控制发动机的转速呢？笔者发现当发动机的转速达到6000转左右时**（如图1）**，松开油门使其自动下降，当倒计时完后转速条刚好降至绿色的位置，接着立即加油则可在起步后迅速超过前面的电脑车手**（如图2）**。如果玩家的车辆在1.5秒内能达到最高转速，那么笔者介绍一个实现完美起步的简单操作方法，一开始直接踩油门到底**（如图3）**，然后立即松开让其下降，当倒计时结束后，转速基本是在2000～4000转的范围**（如图4）**，同样可以达到完美起步。



图1



图2



图3



图4

对于设置为“低RPM转速”的车辆而言，发动机的转速提升较快，几乎在1秒内即可达到最高转速，当然下降也相对较快。由于转速变化较大，所以无法控制在一个固定值上，对于这种情况，笔者认为较好的方法仍然是先把转速提升到最高，等到倒计时为1秒时松开油门**（如图5）**，这时转速会迅速下降，并且多数情况降至绿色状态。



图5

由于性能方面的设置对车辆转速提升有或多或少的影响，所以每个玩家改造后的车辆性能都会不同，笔者希望大家能够在改装的同时多了解改装后的性能，如改装后切换到漫游模式里面测试车辆的发动机部件的性能，从而发挥出爱车的最大潜能，毕竟好的起步是获得比赛胜利的重要一环。

补丁铺

补丁
《失落的星球》（Lost Planet Extreme Condition）光盘补丁 6.30
《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）v1.06.973升级档光盘补丁
《英雄传说Ⅵ——空之轨迹the 3rd日文版》光盘补丁（附带属性修改器1款）
《英雄传说Ⅵ——空之轨迹the 3rd日文版》游戏设置简繁体中文汉化版
《哈利·波特与凤凰社》（Harry Potter and the Order of the Phoenix）光盘补丁（附带属性修改器1款）
《霸王》（Overlord）光盘补丁（附带属性修改器1款）
《横冲直撞之平行线》（Driver Parallel Lines）光盘补丁（附带属性修改器1款）
《行会2——维京霸主》（The Guild 2：Pirates of the European Seas）光盘补丁
《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）v1.06.973版8项属性修改器
《模拟人生2——流行组合》（The Sims 2：H&M Stuff）光盘补丁（附带属性修改器1款）
《极品飞车——生死卡本谷》（Need for Speed：Carbon）中文版v1.4升级档光盘补丁
《科林麦克雷拉力赛之尘埃》（Colin McRae DiRT）v1.1升级档光盘补丁
《暗影狂奔》（Shadowrun）Vista版光盘补丁+XP系统兼容补丁
《凯撒大帝4》（Caesar Ⅳ）v1.1升级档光盘补丁
《凯撒大帝4》（Caesar Ⅳ）简体中文汉化包v0.8版
《行会2——维京霸主》（The Guild 2：Pirates of the European Seas）光盘补丁
《极品飞车——生死卡本谷》（Need for Speed：Carbon）英文版v1.4升级档光盘补丁
《医院大亨》（Hospital Tycoon）光盘补丁（附带属性修改器1款）
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command And Conquer 3：Tiberium Wars）全版本多功能修改器全集本修改器全集中共包含18款修改器，目前已经更新到游侠会员tangzhili制作的最新v1.05版修改器
《中世纪Ⅱ——全面战争》（Medieval Ⅱ：Total War）游侠左贤王专业完美中文汉化包v2.0正式版 本汉化包适用于目前任意版本的英文版游戏，1.0/1.1和1.2版本使用两套汉化方案，可自行切换
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command And Conquer 3：Tiberium Wars）v1.05版简繁英三语言切换补丁 本补丁可配合v1.05傻瓜升级包一起使用达到最佳效果，此外本补丁只适用于v1.05版的游戏，所以在您安装本补丁之前先确认游戏已经安装了v1.05版升级档
《光晕2》（Halo 2）Vista版光盘补丁
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command And Conquer 3：Tiberium Wars）v1.05升级档修正版光盘补丁
《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command And Conquer 3：Tiberium Wars）v1.05简体中文版游侠原创完美绿色傻瓜升级包 本升级包具备功能：任意版本号游戏直接覆盖升级到最新升级档无须下载官方升级档，任意语言版游戏直接覆盖汉化为最新简体中文版，傻瓜式安装后直接光盘运行，简体中文字体选用黑体，游戏中的文字效果超越官方版
《泰坦之旅》及资料片《不朽王座》（Titan Quest：Immortal Throne）游侠论坛精华补丁合集 包含游侠欧美RPG系列游戏专区的实用修改器、增强补丁、装备补丁等众多优秀的游戏MOD补丁

问题交流


《模拟人生2——缤纷四季》（The Sims 2：Seasons）里怎么进入园艺俱乐部？


其实进入的方法很简单。首先，要打电话给园艺俱乐部，那里的负责人就会来。这里可能有一些误解，认为进入园艺俱乐部，必须有相应的园艺技能，其实没有园艺技能也可以进入，而且也不需要和负责人的关系是朋友。因为我和负责人的日常关系都是100了，还是没有朋友标示。只要对负责人提出“要求加入园艺俱乐部”就可以了。这时负责人开始打电话叫人来审核，虽然来的人不少，但评价的还是负责人。这里主要是对植物的状况和所在房屋空地的摆设进行评估。植物的状况只要是健康就可以了，如果植物中有杂草，负责人会说勉强通过。还有如果是冬天，冬眠的植物是免检的。此外就是花园的摆设了，负责人会随机查看几个花园摆设，包括花园灯、路标等。我当时刚进游戏不久，也没摆设什么，他看了几眼居然也通过了。所以可看出评价摆设的不是质量是数量。加入园艺俱乐部后，可以打电话邀请负责人来，这时对负责人的互动中有“要求俱乐部检验”，会得到不同评分，最高评分可以得到愿望井，愿望井不是光只有钱蹦出来，还可以许下浪漫的愿望。不过要是失败的话，也会得到可怕的惩罚。


《生化危机4》中怎么把右摇杆调为视觉？还有我不能在“道具栏”中装子弹，要怎么办？


安装目录下那个设置程序选Controlcamera，把摇杆按住方向键上，再按Enter才可以，其他方向也是如此（打开手柄上的模拟灯，即Analog键再去设置即可）。

因为本作在“道具栏”中装子弹的方式已经取消，只能在正常游戏状态下装子弹。装子弹的方法：射击准备跑动\取消，即键盘默认的Shift（R）+Ctrl（R）。


在**《鬼泣3特别版》**中共有几把远程武器，怎么才能得到？


远程武器共5把：

1.双枪：游戏初始武器。
2.猎枪：Mission 3酒吧走廊墙壁上可找到。
3.激光枪：Mission 6得到3个试炼之石并使用之后可得到。
4.螺旋枪：Mission 9瀑布左边的平台上可得到。
5.火箭筒：Mission 16通关后可得到。


在**《哈利·波特与凤凰社》**里，得到提示去图书馆魔药学区，但到图书馆后没见到什么魔药学区，任务也无法继续了。请问在图书馆什么位置可以找到魔药学区？


在图书馆限制区最后面一排就是魔药学区了。

栏目编辑·上弦月·suki@popsoft.com.cn

游戏背景　魔兽世界

千鸟（下）

■新疆 许智伟

说是寂寞的秋的清愁，
说是辽远的海的相思。
假如有人问我的烦忧，
我不敢说出你的名字。

我不敢说出你的名字，
假如有人问我的烦忧：
说是辽远的海的相思，
说是寂寞的秋的清愁。
——戴望舒《烦忧》

千鸟升到55级的那天，我带她去了阿塔哈卡神庙。杀了绿龙和哈卡后，我们坐在神庙上层大厅正中间的那个洞口边，下面模糊的污水里躺着一具52级盗贼的尸体。绿龙出了“龙之召唤”，这个盗贼拿到了。他不知道怎么表达自己的兴奋，就干脆从这个洞口跳了下去。

“现在想干什么？继续升级吗？”我说，一边给自己肩上的伤口扎绷带。

“不想啦，好累哦。”她帮我撩开衣襟，用水清洗着伤口周围的血污。

我想了想，说：“那我带你去放松一下吧？”她点点头，微笑着；我拍拍她的头，也笑了。我喜欢这个紫色头发的小亡灵，她脸上没有任何特征和符记，看上去总是那么干净；微笑的时候也总是那么单纯，那么美。

那天晚上，我们一起来到海加尔山顶。攀登这座雄伟的山脉是非常痛苦的事，但当我们一起站在山顶上的时候，阵阵清凉的风从身后吹来。俯瞰大地，大地不知在何处；仰视苍穹，那缤纷的天空像世界刚起源时一样神秘。我们觉得自己是那么渺小，而自然是如此伟大，我们的手不自觉地紧紧握在一起，心醉神迷。

那天晚上，在遥远的荆棘谷，杀戮还在继续。在瑞文戴尔的脚下、哈卡那柬埔寨民居般的简陋宫殿中、栖息着拉格纳罗斯的岩浆深渊边、回荡着奈法利安阴险笑声的大厅里，部落和联盟的战士们还在不知疲倦地战斗。倒下，再战斗，让荣誉之旗树立在这些不会永远战胜我们的邪神面前。而在寂静的飘荡着悠远的时空之声的海加尔山顶，我却觉得世界的怀抱里只有我们两个，我和千鸟。那些美丽的虚空碎片像萤火虫般围绕身边，时间停滞，我希望这一刻也永远停滞。

我握着千鸟的手，声音有些颤抖。“千鸟”，我说。

“嗯？”

“我喜欢你。”

她的身体抖了一下，似乎想放开和我握在一起的手，但最后她什么也没做。我把自己的披风解下，裹住她瘦小的身躯，把她搂在怀里。她似乎一直在颤抖着，而我感到异常幸福。

有很长一段时间，我没有再见到千鸟，也没有见到布。我在QQ上发了无数信息，询问她，但是什么回音也没有。最后我把自己QQ的名字改成了“我爱布”。我不喜欢这么直白，但是我非常想让她了解这一点。

那段时间，我时刻都想对着什么怒吼一番，但盗贼的嗓子连哼小夜曲所需的声音都发不出来。我像头狂暴的野兽，游荡在艾泽拉斯大陆，屠杀进入我眼中的每一个联盟，然后守尸体，我想要他们分担我的痛苦。

7月25日，我和经理吵了一架。要不是同事们拦住我，我会用手里的大号起子给他来个五星剔骨。当然，最后他没被剔骨，而我则丢了工作。失业的那天晚上，我打算在网吧熬个通宵。这时，我看到了千鸟给我写的信。

“桤木，到现在为止，我们都还不知道对方的真实名字，真有意思哦。你从来没有见过我，而我也不知道你长得什么模样。但我知道，桤木，你是个好人。

我上高一的时候，妈妈和爸爸离婚了。我妈妈是一个非常美丽的女人，善解人意，又非常有工作能力。她一直都是我的偶像。可是我爸爸却认识了别的女人。那个女人是舞厅小姐，她唯一的优势是比我妈妈年轻。你说，桤木，女人的年龄对男人真的这么重要吗？妈妈也有年轻的时候。她年轻的时候，是爸爸疯狂地追求妈妈。难道男人的爱情只属于年轻的岁月吗？爸爸原来的单位也不好，他现在能有很好的工作，都是妈妈给他帮办的。妈妈说爸爸说过，他会爱她一辈子；爸爸也对我说过，我永远是他最爱的人。现在想起来，觉得真是可笑哦。那时我怎么没问问他，在我和妈妈之间，他更爱我们哪一个呢？也许他爱的只是他自己。

离婚后，妈妈的性格就变了。我知道这对她非常痛苦，尽管她并不想在我面前表露，但是他们分开的那天晚上，我站到妈妈的卧室门外，听到她哭了整整一夜，她是那么的伤心。那时，我无比痛恨我曾称之为‘父亲’的那个男人，我想杀了他。可是，桤木，仇恨导致的杀戮真的能让我们摆脱心中那无边的痛苦吗？

妈妈说，这个世界上，大概是没有男人值得信任的。高三的时候，有一次因为一个男生送我回家，她哭了。我知道，她是害怕我上当受骗。当初，爸爸追求她的时候，表现得多么的优秀、善良、有趣，完美无缺，但最终却不可弥补地伤害了她。桤木，对于你们男人来说，女人真的是非常脆弱的。

妈妈说，她所需要我做的就是努力学习，上大学，考研，然后让我出国。有时候，我也不知道自己到底喜欢干什么，我的一切好像都是她安排好的。我唯一要做的，就是好好学习，不和男生过于亲密地来往，尤其是那些追求我的人。我知道，妈妈想让我去很远的地方。在她所知道的这个地方，她得到的只是失望和痛苦；也许在她所不知道的远方，会有天堂般的世界。

在他们刚离婚的时候，我觉得自己内心充满了无法排遣的痛苦和仇恨。后来发生了一件事。有一天，我们班少了两个同学。老师后来说，他们两个人经常一起玩游戏。而在游戏里，一个很有钱，另一个则很穷。有一天因为‘有钱人’嘲笑朋友的父亲是个卖菜的小贩，没钱买点卡和装备，结果被连刺了好几刀。最后，我的这两个同学，一个死了，一个进了监狱。从那时开始我就想，你所仇恨的人，真的需要他死了你才能满意吗？可能随着时间的流逝，没有什么事情是不可以被原谅的吧。

桤木，我就要出国了。我要去一个很遥远的地方，我希望那里能像天堂一样。我喜欢听你讲故事。你讲故事的时候，我觉得世界是那么的安祥，好像可以忘记现实中的一切。真的好想再听你给我讲故事啊。

桤木，我喜欢海加尔山的风景。如果真的有那么一个地方，可以那么轻松地做出面包和水，可以有那么安静的风从脚下穿过；而我永远不会老，永远不会把我的克利斯多夫的脖子压弯。那么，我希望是和你在一起，和那个老缩着脖子的好难看的兽人在一起。哪怕是再寒冷的天气，他也会把自己的披风披在我的身上。你会是这样的吧？桤木。”

12月29日，我重新找到了工作，仍然是电脑公司的售后服务人员。在一次给网吧测试机器的时候，我用自己的号去艾泽拉斯大陆逛了一下。但在忙得焦头烂额的工作中却没注意到那台样机没装任何防火墙，我的号就此丢失了。找回来的时候，我就那么光溜溜地穿着小裤衩，傻乎乎地站在奥格瑞玛银行的门口，东张西望。

后来，我常常站在我第一次遇见千鸟的地方发愣，光着身体，猥琐地缩着脖子，然后被经过的联盟杀掉。我抽着烟，漠然地看着那些人类、精灵、矮人和侏儒非常高兴地抽打我只剩下一条小短裤的身体。如果是一小队低等级的人，他们还会兴高采烈地在我的尸体上跳来蹦去。就这样，我不停地跑灵魂，复活；继续发愣，继续被杀。我猜想大概联盟已经传开了，想拿部落出气的话，就去祖丹亚废墟，那儿有个60级的半裸男兽人盗贼只会挨打不会还手。

而在缭绕着青烟的我的眼前，只是一次次浮现出第一次看到千鸟的时候，那个瘦弱的有着浓密的紫色头发，留着很酷的冲冠发型，穿着破旧的蓝色长裙，拿着榆树杈似的法杖的身影，那个渐行渐远的孤独的背影。（全文完）

编辑部的故事

林晓：当你拿到这期杂志的时候，《魔兽世界——燃烧的远征》攻略全书应该问世了。这是《大众软件》魔兽系列书籍的第4本，呵呵，也是最“兴师动众”的一本。编辑部的大半人马被这本书拖进了加班的无底深渊，并且因为终于有理由违背上班时间不许玩游戏的禁令，大家都兴高采烈……请注意杂志上这本攻略的广告，别错过了（此处省略煽情广告语500字）。

乐亭的夏天

■本刊编内八卦记者　林小


浅水湾之夜


月坨岛

3月份时，Boss说咱们单位的春游正在安排中。终于，6月底的这天我们收到了春游通知——当然，北方的春天是来得比较晚的，据说这会子东北才冰消雪融呢。再说，春游改为避暑也很不错。北京入伏时常37摄氏度的高温真让人发狂，老想着敲开脑子把冰块搁进去凉快点儿。你看，老有这种想法不出事才怪，所以到海边走走再好不过了。

对了，我们这趟子避暑去海边——一个叫乐（发lao音，四声）亭的地方。本来大家提出了很多地方，比如恒山派的大本营恒山，可以去悬空寺现场想象一下令狐冲那帮子家伙喝酒打架的情形；或者四大佛教圣地的五台山，没准儿能遇到个高僧指点一下我辈迷津……但是，你看天下事情都坏在“但是”上，办公室里的老少爷们儿久坐电脑前，四肢不勤那是肯定的。万一恒山上一脚踩空摔下悬崖，山谷里又没有千年古潭或者结实的树枝丛林，找不到武功秘笈，那可怎么得了。至于五台山，那里最近在开铁矿，把五台炸成了四台……


月坨岛上风车转

所以，离北京不远不近，地势平坦、百里荒芜的乐亭，那可真是适合我们撒丫子休闲的好地方。为什么说百里荒芜好呢？举例说明——某人放下行李踱到海边，深呼吸清新的海风，爽极了。于是回顾四望，问路人：“此地有网吧否？”

闲话少说。那日一辆大巴把我们拉出北京城区，上京沈高速公路再转京唐港高速路，终于驶入唐山境内的乐亭县城。从传说中耗资2700万规模庞大的青春广场旁呼啸而过，远远地眺望了雄伟的李大钊纪念馆。中国共产党创始人之一的李大钊是乐亭名人中最有影响力的一位，他的故居在乐亭县城东南15公里的大黑坨村，我们路不顺、时间紧无法前往瞻仰。今年恰是李大钊先生被害80周年。这位青年时代即“矢志努力于民族解放事业”的革命先驱，投身于“新文化运动”，领导了“五四”运动，发起并成立了马克思学说研究会，建立了北京共产主义小组；曾帮助孙中山确定联俄、联共、扶助农工三大政策和参与改组国民党的工作；发动、领导了开滦煤矿工人大罢工、“二七”京汉铁路工人大罢工等运动；最终被军阀张作霖绞杀在北京西交民巷京师看守所内。今日北京香山万安公墓内有李大钊烈士陵园，其对信仰的坚贞与对祖国的赤胆忠心永世流芳。


看看谁的螃蟹强

烈士的光荣诞生地，而今已是人民的乐园。绵长细软的海滩，湛蓝清澈的海水，冬暖夏凉的气候，使乐亭的海湾成为京津两地居民避暑的好去处。新开放的菩提岛、月坨岛、金沙岛3个岛屿，也都设置了浴场，让喜欢游泳的人尽情在海中戏浪。


月坨岛度假村

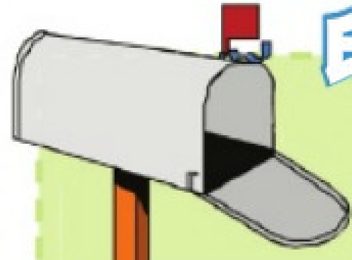
我们一行人中，敢下水的人还真是不多。其实只要在沙滩上打个滚，大家就很畅意了，何况还有新鲜的海味和缤纷的烟花……

回京途中，下起大雨。老练的司机诡异地在高速公路上迷路。当我们“数次”看到“浅水湾浴场欢迎你”的指示牌后，我们一致认为这是罕见的“鬼打墙”现象，可能是海精灵们试图将我们留在海湾的一种暗示。不过我们最后还是在滂沱雨水里冲进了北京城，第15期杂志正制作中，不能耽误了啊！


难得平静的渤海湾


青蛙，送你回家

这正是“两日避暑海边行，乐亭乐事闲笔记”。



印象大软



暴雪的每一款游戏总能让人热血沸腾。在《星际争霸》中摸爬滚打了近10年后，终于要迎接它的第二代了，激动之情溢于言表。暴雪给了我们一个个难忘的日子，《大众软件》也记录了这一个个令人怀念的日夜。从《暗黑破坏神》到《星际争霸》再到《魔兽争霸》，我所接触的每一款暴雪产品，都令我感受到了游戏的魅力。期待SCII的到来，期待大软的跟踪报道。（Mitw）

本期杂志对海艺事件做了深入详细的报道，前几天看《第七日》，有一个小细节是报道中没提到的。有两位先生的手机和座机频频受到陌生人的电话骚扰，来电多是辱骂和粗话。后来这两位先生才得知，有人在论坛上把他们的电话号码同海艺事件里的学生名字放在一起贴了出来。对于这种从天而降的麻烦，两位均表示愤怒和无可奈何。我想说，活跃在网络上以挖掘别人隐私为乐的各位"侦探"同志们，除了有小五郎的热血激情外，是不是还要学学柯南的"真相只有一个"的专业精神？把无关人员的号码错贴出来是不是太缺德了？换句话说，除了错帖、也不排除有人浑水摸鱼借刀杀人的可能。奉劝某些同志，无论有心还是无心，乱贴别人的联系方式都是侵犯隐私权的。不要等到东窗事发，被隐私受到侵害的群众堵住门口，大叫“灭了你”的时候才后悔。（刘纯根）

林晓：2007年第15期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E-mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。

DR留言板

留言地址：本期杂志中所夹的读者回函卡



林晓JJ，高考终于过去了，很不理想啊。上次我的疑问居然在大软上给出了建议，感动中。这更加坚定了我去学习电脑游戏的决心。大软上有一些游戏培训学校的招生广告，我想请教一下，这些学院的师资力量和规模性如何？是否是正规的机构呢？我是一个成绩不很好的高中毕业生，能进去学习吗？林晓JJ可不可以介绍一下哪几所学校比较适合我这样的成绩不理想的高中毕业生呢？我未来的吃饭法子就得在这些天决定了啊！（Arthas）

林晓：我们在第12期杂志18页上登载了一篇专门的文章，讲如何进入游戏业，你可以看看，作为参考。学院的师资力量和规模，需要你自己去了解和判断。学院能够教给你基础的技术，但不能代替你思考。



林晓姐，您好。我是山西临汾的读者，想邮购大众软件的1～6期合刊。可是汇款地址要写哪啊？汇多少钱？希望您能回复一下。（zhangliangfs）

林晓：邮购地址是北京市朝阳区甜水园16号楼图书市场263，邮编：100026，合订本28.8元1套。



作为铁杆“软饭”，还从未给最心爱的软软投过稿，真是惭愧惭愧。其实是害怕林晓姐姐看到我写的东东后直接转稿幼儿画报……本软饭从好早好早就开始拜读大软了。刚开始只是借同学的，后来离开家去上学后终于自己在把鞋带当裤带系的基础上独享软软啦！呵呵，那种喜悦之情啊，比摊贩找错钱给我还高兴。（福建 陈志平）

林晓：这份热情很感动我。不过，同学你这文笔这内容是否有点那个……第一次原谅你，以后可不要如此了。



以前是有一本没一本地看，现在是一期一期地决不放过一本。不给大众汽车面子也要给大众软件面子啊！我的长远目标是——买《大众软件》，直到堆成珠穆朗玛峰那么高。第一次留言，想知道《大众软件Online》的近况。（湖北 江潮）

林晓：我刚到大软的时候，还以为我们和大众汽车是一个集团的呢。哈，如果我自己选择，我就要和《大众电影》《大众机械师》做一家子，免费看电影，看帅哥，哈哈。很多读者和你一样关心《大众软件Online》。最近北京太热了，游戏研发单位的键盘都被烤糊了。他们目前正在努力把游戏由收费改为免费……

订阅信息

杂志邮购订阅地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室，邮编100036。单本杂志5.00元，邮购需另加3元挂号费。咨询电话：（010）—88118588—8000。

加强对国产软件的宣传和推广！拜托了。（云南 梦子霖）

加强杂志的人文性和人性化。"软件"毕竟还是供"大众"来使用的，过分强调技术层面而忽视对于人的关注，不是大软这样一本国内IT领军杂志的风格。大软现有的"专题企划"等栏目就非常好，建议以后适当增加其版面。因为我们这些"死忠"大软的读者，不是读过就丢，而是要放在书橱黄金位置供起来。（山东 张永强）

大软的定位是技术与娱乐并重。技术要平民化，娱乐要大众化。这样的定位对于我们这个越来越分工精细的社会来讲是不光明的。现在有多少人是抱着学习的态度玩的？现在是纯粹的娱乐！游戏太复杂了，已经不适合钻研，玩就是了。时代已经改变，读者群体的感知力在变化，大软应该把技术放在入门级，加强娱乐性。（陕西 何云龙）

针对电脑的应用扩展到关联应用，或许是未来电脑市场最重要的增长点。因此建议大软关心这些选题：未来我们可以怎样使用电脑？电脑与游戏机，选择哪个更适合自己？假如有1万元，如何选择电子类产品？（北京 王济民）

大软目前最应加强的是品牌建设，真正成为IT时尚生活的代名词。希望大软多随刊赠送些小礼物，尤其是和WoW有关系的！（新疆 富尔卡特·霍加阿不都拉）

来自读者调查的声音

林晓："明基BenQ"2007年度《大众软件》读者调查已经落下了帷幕，紧张的统计工作正在进行中。8月下旬，将公布读者调查与抽奖结果，你的大名也许将出现在中奖名单中。对参与调查的所有读者，我们都表示无比感谢。正是因为有你们的勉励与关怀，《大众软件》才能坚持自我风格，在竞争激烈的期刊市场站稳脚跟。每一份调查问卷的答题卡以及附加的信件，我都亲自整理阅读。你们的宝贵意见与建议，都将汇总到杂志决策层手中，为明年的《大众软件》提供第一手读者需求的信息。

读者调查 大众软件2007年度

客观公正是IT杂志的生命，如果不能排除广大读者的合理质疑，使杂志变成厂商的喉舌，那么这本杂志的气数也就将尽了。幸好，大软在这方面一直做得不错，能够保持比较中立的态度。大软今年一系列评价的文章，非常有力度，希望保持。（陕西 韦永峰）

买过很多电脑杂志，最终只选定大软。原因只有一个，就是它是所有电脑杂志的综合，差不多所有电脑周边的内容都包括进去了，而且只卖5元钱，性价比非常高。希望大软再多增加一点硬件的内容。（北京 碳酸钙）

我是一名即将迈入高三的学生，读大软很多年了。自以为很牛的事情就是为了2005年一本漏买的大软，趁着旅游的机会，跑遍了成都、哈尔滨甚至俄罗斯的报亭，最后在一家超老超旧超不起眼的报亭里买到了。2007年大软改版让我看得很不过瘾，我希望多一点《魔兽世界》的消息，多一点热门游戏的资讯。（四川 陈凉）

大软目前最该加强的是内容和页数。"实用软件"和"应用心得"两个栏目一定要加大页面。还有增刊多出几本，比如应用心得增刊，实用软件增刊等。（广东 许振邦）

杂志里目录中的"下期预告"最好取消，否则会降低读者对于大软的期待值，而且知识更新这么快的时代，下一期也许准备的内容不再合适。"网络时代"栏目的版面不要那么纷乱复杂，排版严谨一点更符合大软的风格。希望有些文章的专业性再高一点，尽量翔实。（安徽 赵进雄）

希望大软加强文章的深度，不要害怕读者看不懂。能否给"开源软件"设置栏目，介绍老的经典单机游戏。（辽宁 张凯）

加页！多花一点钱读更"解渴"的大软是值得的。（河南 梁鹤）

大软是一份专业的有活力的杂志，是同类杂志中的佼佼者。其品质、内容、亲和力都没说的，但是大软太缺少宣传力度了。身处中国最大的城市，我身边的很多人都不知道，何况在小城市。大软一定要提高品牌的知名度和影响力！可以采取赠送报刊亭大软的海报，开展大的活动等方法。（上海 何毅磊）

我已经连续3年购买大软了。贵刊不错，但要加强排版，尤其是版面的色彩对比。作为色弱患者，我对色彩的敏感度比一般人低。贵刊好多期杂志都出现了黑色字配深色版面的情况，我看着实在吃力。希望贵刊能多使用浅色版面，让像我这样的色弱或者视力不好的人也能舒畅地阅读杂志。（浙江 王昊）

杂志中新闻的时效性是个鸡肋，限制了杂志的发展。杂志内容上，技术性内容的比重希望再提高些，这样杂志加价到8元我都会举双手赞同。（山东 霍泉）

09期125页活动，火热进行中



仙剑奇侠传 四

仙剑故事

■ 湖北 王孟阳

我出生在湖北宜城市（属于襄樊地区），这个小城市经济不发达。在我三四岁时，我家在公安局住。那时候爸爸去外地出差，买了一台黑色游戏机，就是可以玩任天堂FC红白机游戏的那种，还附带一支电光枪。从小时候起我就喜欢玩魂斗罗，打坦克。在我奶奶家，有台红白机，经常和我弟弟玩那种双人过关游戏。那时候我们这里根本不知道电脑是什么东西。

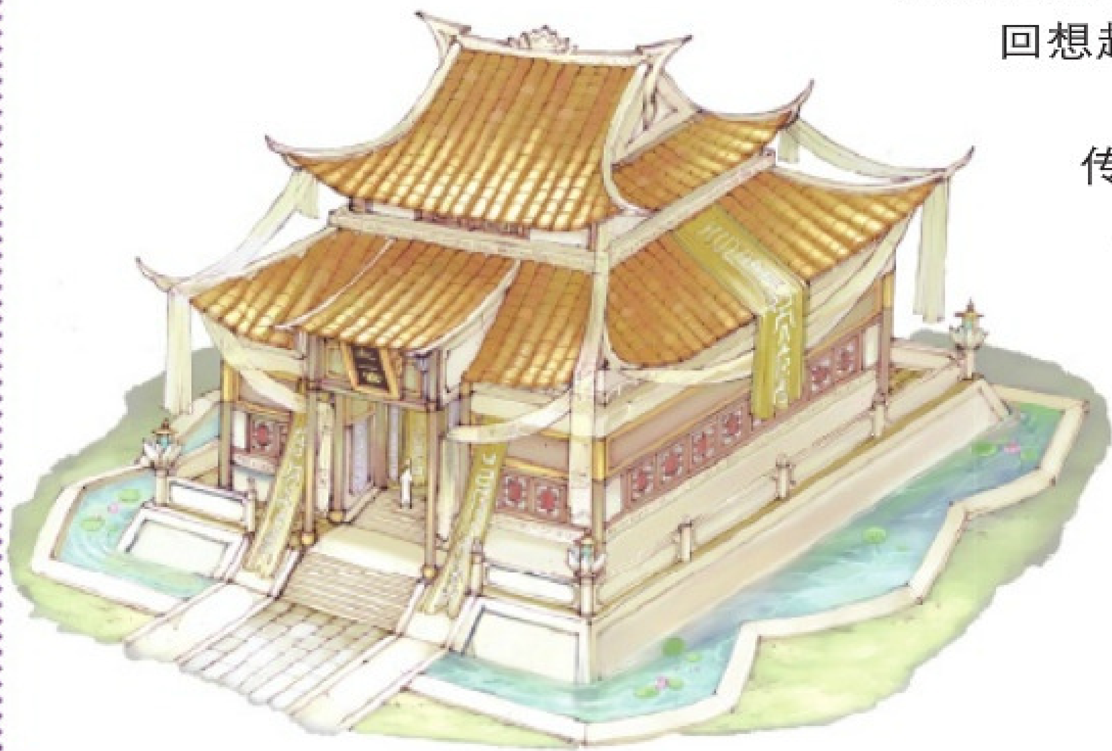
上小学四年级的时候，我转到了实验小学。这是最好的学校，有个微机室，全是联想电脑，装的全是DOS系统，连鼠标都没有，只能学打字。

后来，我家搬到了刑警大队。院子里有户有钱的人家买了台电脑，花了1万多啊！那时候买个两卧室的房子才三四千，买台电脑太贵了！我对这方面挺好奇的，没事了就去看看。哇！这台电脑还有鼠标啊，太帅了！还是Windows 95系统呢（当时我可不知道什么DOS和Windows操作系统）！有什么游戏呢？我不会玩电脑，总是我的朋友在玩，当然他也不让我玩，我在一边看着。游戏有扫雷啊，空当接龙啊，红心大战啊等，这些都是小游戏，惟独有个大游戏——《仙剑奇侠传》。朋友玩得正投入，我在一边看，老看见他不停地打啊杀的，半天走不出迷宫。什么破游戏，真不带劲，还是魂斗罗好玩！

好久好久没有接触电脑。上高一时家里买了台电脑，花了4200元。但只有在放假时才能玩上一会，平时都玩些像《极品飞车7》或《极品飞车8》的游戏。《侠盗飞车——罪恶都市》，经典的FC游戏啊！根本想不到仙剑这破游戏。上高二时，常看大软，我迷上了笔记本电脑。在二手店（当时我们这儿只有一家）看了看，有台富士通笔记本电脑，CPU为Intel的奔腾，主频133MHz，内存48MB，装的是Windows 98系统。这种破电脑能玩些什么游戏呢？嘿！突然想到了《仙剑奇侠传》，可以玩玩看。从网上找了个仙剑98柔情版，体积只有30多兆，安装一运行，哈，比较流畅！如此就玩起了仙剑。刚开始没觉得这游戏有多好，玩玩放放，天天升级，很没劲。不升级Boss又打不赢，直到我来到了仙灵岛遇到了灵儿。此剧情一过，觉得这游戏这样迷人，好像把我吸了进去。我化身为李逍遥，成为其中的一员。后来又遇到了月如，两个女孩我都喜欢，看来我是着迷了！晚上我就在被窝里用我的本本玩。放暑假了，我就把它弄到我的台式机上玩。由于升级很慢，我最讨厌升级的游戏了，特浪费时间。我就从网上找来修改器，状态改为超强，我主要看剧情。直到和拜月教主交手，两个酒神绝招搞定他后，他跳入水中。啊？游戏怎么自动退出了？怎么回事？后来如何了？不死心的我到网上一查询，原来网上的好多版本都是精简过的。由于原游戏中有4个动画，体积特别大，那时候电脑配置低，所以那动画都用的是Microsoft Video编码视频，用WAV编码音频。如此一来，声音解码就不多占用CPU了。下载后，有好几百兆放在游戏目录中，但还是自动退出，根本不播放动画。是我的台式机XP系统不兼容？换到我的本本98系统上，哈！开头有动画，最后打败拜月教主终于也有动画了。我那破本本勉强能流畅播放这种视频，偶尔卡一下，如果是MP3编码音频的就不能播放了。虽然我的仙剑之旅很快结束了，但仍感觉意犹未尽。还有我的灵儿不知下落如何，我相信，她不会死的！

后来听说有个《新仙剑奇侠传》，便又找来投入其中。没玩几天就又玩完了。新的里面有好几种结局，我每个结局都玩一遍，玩后仍很留恋。新版的音乐用的是MP3格式，我把它下载在我的MP3播放器中。老的仙剑是MIDI格式的，我用YAMAHA软波表播放并录成MP3下载到我的MP3播放器中。我的MP3只有256MB容量，流行歌曲我是天天换，但这仙剑音乐一直保留着直到现在。每当听到这些音乐就回想起那和仙剑在一起的岁月……如此伤感。

回想起来那可是回味无穷啊！现在又有个仙剑奇侠传灵儿续传，还是我在大软上看到的。由于上学，一直没时间玩。现在放暑假了，下载后体验一下。回顾从前，拾起美好的回忆，陶醉其中……



寻找当年的影子
——讲述我和仙剑的故事

编辑部里的TOP TEN

■ 晶合实验室 Cross

在我看来，排行榜是一种反映行业发展规模，以及体现受众群鉴赏力水平的表现形式。譬如这个游戏排行榜吧，在大约10年前的初创阶段，也就是1996年前后，那时国内玩家能接触到的游戏比较少，这个排行榜基本上就能涵盖国内游戏行业的全部，也很受玩家们的欢迎，还能起到引导玩家消费的作用。然而在后来的几年内，这个排行榜陷入了一种平庸无聊的状态。当时国内的游戏行业正在突飞猛进地发展，而这个排行榜却如一潭死水般地仍然停留在初创时的状态，它所体现出的只能是群体选择力的无能了。这种情况一直持续到2005年以后，才终于迎来了改革的春风。就如同娱乐圈里的流行音乐榜一样，这个排行榜也变革为流行游戏榜，评选大家正在玩的游戏。这样一来，排行榜虽然无法像初创时那样体现游戏行业的全部，但是可以让大家看到游戏行业的主流，也成为绝大多数玩家群体选择的风向标。就本期的“风向标”来看，《魔兽世界》仍然是网游行业的老大，而在单机游戏中，RPG的地位仍旧一蹶不振，体育竞技类以及冒险类游戏则更受玩家们的青睐。

不过，除了这个排行榜所体现出的总体趋势外，实际上在玩家群中还有很多小圈子拥有自己的特色，这次，我们就专门来说说这个小圈子里的游戏潮流，也按照TOP TEN排行榜的形式来评判一下。而在这里，相信大家最想知道的，还是大众软件编辑部这个小小的圈子里的内幕。那么，本人就借这次做榜主之机，向大家爆一爆料，说一说编辑部里的十大“最”人以及他们最爱的TOP TEN。

编辑部TOP TEN的第1名就是《实况足球》系列，代表人物——最爱“踢”足球的实况流狂野派老编King。球风凶猛彪悍，气势如虹。正是因为有老King的积极带动，“实况”之风在编辑部内有愈演愈烈之势，而在本期榜单上名列第三的FIFA足球则无人问津。要问老King为啥只爱“实况”？答曰：手感好，球感妙，实乃其他所不能替代也。

第2名《魔兽世界》，代表人物——最喜欢亡灵美眉的“键盘”。据说此兄因被亡灵美眉之骨感美所打动，故沉迷于“魔兽世界”两年有余，至今不能自拔。对于《魔兽世界》我个人的看法是，由于它有完整、丰富且故事性很强的奇幻背景内容，同时在场景、音乐、事件及人物设计方面都与背景故事达到了比较完美的结合，使得玩家能够获得最大的投入感。而且它在最重要的“打架”设计方面赋予了很大的变数，还加入了解谜之类的元素（Boss不是随便就能打倒“滴”），使得玩家们在“打架”的时候不仅感到了爽，还获得了额外的乐趣，也进一步加强了投入感。

第3名《三国志11》，代表人物——最喜欢研究问题的“蓝星”。研究便是他的乐趣，他还经常将他对《三国志》系列的研究成果分享给周围的人。作为光荣公司的经典大作，每一代《三国志》都有其突出的亮点，同时也存在令人扼腕的缺憾，就连最新一版的《三国志11》也不例外。不过从另一方面讲，也为下一代的新《三国志》提供了发展和改进的方向，让蓝星永远都在期待下一代《三国志》的及早问世。

第4名《极品飞车》系列，代表人物——最喜欢开快车的“电子土豆”。在编辑部里他总是率先将最新版的《极品飞车》全程跑完，好在现实生活中这位兄弟是骑自行车的。对于专业赛车类玩家来说，《极品飞车》系列并不适合他们的口味，他们更喜欢像《科林麦克雷拉力赛》这样更加拟真的赛车游戏。而对于大多数普通玩家来说，真实与否并不是最重要的，刺激与乐趣才是第一位的。《极品飞车》系列正是适应了大多数普通玩家的这种需求，将娱乐放在第一位，因此它的地位不论是在编辑部的小圈子里，还是全国玩家的大圈子中，都是非常稳定的，这一点从本期榜单中也不难看出。

第5名《星际争霸》，代表人物——最爱群殴的“壹分”。每天午饭后如果不去“星际”里殴上一盘，他就会感觉精神饥饿。《星际争霸》这个老古董虽然再也不会出现在TOP TEN榜单中，却依然在编辑部内盛行不衰。按照壹分同志的说法，没有任何一款即时战略游戏的平衡性设计能够超过它的。难道除了《星际争霸2》，就真的没有别的希望了吗？我还是有点不信……

第6名《连连看》系列，代表人物——最爱动脑筋的林晓姐姐。据她介绍说，此类游戏目前已呈百花齐放的态势，同类各式游戏已多达近百款，趣味十足且健脑提神，实为健康休闲游戏之上上品。

第7名《模拟人生2》系列，代表人物——最爱构建和谐社会的“墨雯”妹妹。在她指挥下的模拟人们每天都和谐快乐地生活着。《模拟人生2》系列的玩家已经不能说是个小圈子了，而是一个全球化的族群。EA因此而赚得盆满钵盈，资料篇更是出得不亦乐乎，感觉其更新速度甚至超过了某些网络游戏。

第8名《三国无双》系列，代表人物——最喜欢电风扇的“野花”。我们“野花”兄所喜欢的并不是纳凉用的电风扇，而是关羽手中那把抡起来像电风扇一样呼呼旋转的偃月刀，杀入敌群如砍瓜切菜一般，“野花”同志总结为“电风扇切菜”。“无双”系列自问世以来便一举成为所有动作游戏迷的必选，使得光荣公司不再是单纯的策略游戏之王，其在动作游戏方面的建树也颇令人称道。

第9名《生化危机》系列，代表人物——最擅长化解危机的“8神经”。高速爆破丧尸腐烂的头部是他化解“危机”的拿手绝活。其实8神经对CAPCOM的绝大多数游戏都很感兴趣，谁叫CAPCOM是公认的动作游戏之王呢。

第10名《彩虹岛Online》，代表人物——最爱乱玩游戏的Cross。原本Cross对于韩国泡菜网游那是相当的不看好，然而某次在乱玩了一堆游戏之后，发现这《彩虹岛》在画面、音乐、形象及动作设计上都是蛮讨人喜欢的，于是不顾蓝星等人的百般鄙视竟也练到了20多级。不过这种游戏玩得太久的话也还是会感觉麻木，所以对于此类网游的看法就是：不妨按照“网络防沉迷系统”的要求，一天之内玩上一小会儿，权作休闲之用感觉刚刚好。

以上就是编辑部里的十大“最”人之“最”状，了解了十大“最”人，你就了解了编辑部。P



龙虎榜——我正在玩的游戏

TOP TEN

网吧流行游戏排行榜

名称	指数
1 魔兽世界	
2 劲舞团	
3 跑跑卡丁车	
4 奇迹世界	
5 梦幻西游	
6 劲乐团	
7 奇迹	
8 QQ游戏	
9 CS	
10 武林外传	

网吧调查

100台机器以下（含100）

长春恒光网络中心，广州迅捷网吧，北京壹代风月上网服务中心，乌鲁木齐奇幻网吧，重庆未来之窗网吧，上海心怡网吧、辉焰网吧

101～300台机器

北京君瑞春诚网吧，广州新寄网吧，乌鲁木齐网络天下，上海潜水湾网吧，沈阳佳兴网吧，重庆晓春网络、爱伊网城，广州聚缘网吧，深圳新时空网吧、康园网吧

301～700台机器

广州网中缘网吧，西安小蚂蚁连锁鑫焰网吧、世纪星图手拉手网吧，长春富豪网吧、英图通达店，深圳梦缘网吧，西安新西部网都

感谢进行网吧调查的本刊各地信息员：张治新、解春睿、梁健文、杨家俊、华冠臣、房中贤、梁宇、倪尔斯、钱喆、罗戌之、杨家俊等。

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	2984	暴雪	2005年	第九城市	○
2	大话西游 II	2799	网易	2002年	网易	○
3	泡泡堂	2787	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
4	QQ幻想	2645	腾讯	2005年	腾讯	↑
5	天堂 II	2607	Nc Soft	2004年	新浪乐谷	↑
6	梦幻西游	2588	网易	2003年	网易	↓
7	轩辕剑网络版	2448	大宇	2003年	网星	↓
8	诛仙	2365	完美时空	2007年	完美时空	New
9	劲舞团	2170	T3 Entertainment	2005年	久游网	New
10	剑侠情缘Online II	1954	西山居	2005年	金山公司	○

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	职业进化足球5	2687	Konami	2005年	8.5	○
2	FIFA 06	2641	EA	2005年	8.2	↑
3	生化危机4	2580	Capcom	2007年	8.8	↓
4	极品飞车——无间追踪	2474	EA	2005年	9.0	○
5	上古卷轴IV——湮没	2356	Bethesda Softworks	2006年	8.8	↑
6	三国志11	2313	KOEI	2006年	8.8	↑
7	潜行者——切尔诺贝利的阴影	2270	GSC Game World	2007年	8.5	↑
8	命令与征服3——泰伯利亚战争	2135	EA	2007年	8.6	↓
9	信长之野望——革新	1919	KOEI	2005年	8.5	↓
10	轩辕剑伍——一剑凌云山海情	1747	大宇	2006年	7.5	↓



大众软件 2007增刊

《魔兽世界——燃烧的远征》

附赠官方DVD客户端 7月底隆重上市，

为你新的远征助燃！





全国限量发行！

240页全彩印刷

定价：29.8元

- 最新3D制作外域副本地图，新视角，新感受
- 资料篇新要素导引
- 更新天赋评点
- 新势力、新种族、新盟友介绍
- 德莱尼人、血精灵、沙塔斯城三大新增主城全图
- 新副本地图大全
- 60～70级生产技能一览
- 新势力声望奖励全接触

发行代理：北京情文图书有限公司　电话：（010）65934375　65025164

邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　传真：（010）65934375　邮编：100026

邮发代号：82-726

零售价：￥5.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN